JULHO 94 - Nº 4

SUPER GAMEPOWER

SEGA·NINTENDO

NOVA CULTURAL

SUPER STREET

16 LUTADORES VÊM PARA ANIMAR AS FÉRIAS

MEGA ESTRAÇALHA: FATAL FURY 2 E OUT RUNNERS

EXCITE STAGE: UM SHOW DE BOLA

FAÇA O LUTADOR SECRETO DE STREET APARECER

OS NOVOS SUPER CONSOLES: FX E PLAYSTATION

84 PÁGS
120 DICAS

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Dê um

PAUSE

e recarregue a
energia no

Nenhum chefe de fase vai segurar você!

SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE
Legend of Heroes 12
Rocket Knight 2 17
Contra 17
Demolition Man 18
Joe & Mac 34
Best of the Best 36
Fatal Fury 2 37
Pro Striker 52
Peable Beach 52
Jammit 52
World Champ. Soccer 2 52
Double Dribble 53
Out Runners 70

SNES
Nosferatu 12
Gargoley's Quest 14
Death of Superman 16
Pocky and Rocky 2 18
Double Dragon V 19
King of Monster 2 22
Bomberman 2 24
Alcahest 25
Super SF II 26
King of Dragons 30
Legend 31
S.O.S. 32
Jungle Book 32
Space Invaders 33
Excite Stage 54
Muscle Bomber 74
Final Fantasy VI 82

NES
Zoda's Revenge 56

SATURN
Virtua Fighters 17

SEGA CD
Rise of Dragons 38
My Paint 40
Wing Commander 41

JAGUAR
Wolfenstein 3D 14
Redline 18
Doom 18
Dido Dude 48

3DO
Shock Wave 15
Super Wing Commander 44
Out of This World 46
Jurassic Park 47

MASTER SYSTEM
Superman 58
Wolfchild 58
Aladdin 59

ARCADE
Super SF II Turbo 50
Alien vs Predator 62

PORTÁTEIS
Bomberman (GB) 12
Addam's Family (GG) 13
Rockman's World 5 (GB) 13
Smash TV (GG) 13
Robocop 3 (GG) 13
Battle Tank (GB) 60
Asterix (GG) 60
Incredible Hulk (GG) 61
W.C.W. (GB) 61

PC
Lawnmower Man CD 79

CIRCUÍTO ABERTO
A seção já virou sinônimo de notícia quente. Saiba tudo sobre o Play Station, o novo console da Sony. 10

PRÉ ESTRÉIA
Sensacional! A primeira foto de Virtua Fighters para o Saturn (o novo videogame da Sega) 12

GOLPE FINAL
Fim do mistério: saiba como encontrar Gouki , o antigo Akuma, em Super SF II Turbo 50

ARCADE
A Capcom ataca nos fliperemas da cidade com Alien versus Predator 62

SUPERGP DICAS
O maior festival de dicas do país. Saiba como selecionar fases em Sonic 3 para Mega Drive 64

DETONADOS
Conheça as curvas e trilhas de Out Runners. Pancadaria a valer em Muscle Bomber para SNes 70

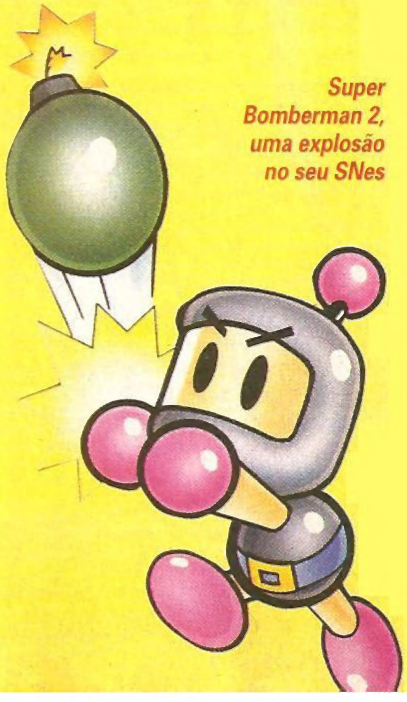
COMPUTER ZONE
Fx da Nec, computador ou videogame? Lawnmower Man, realidade virtual no CD-ROM do PC. 78

SUPERGP EXPRESS
Da *Gamepro*, entrevista exclusiva com Steven de Souza, roterista e diretor do filme Street Fighter 80

Pancadaria e destruição em King of the Monsters 2

Fatal Fury 2 para Mega: mais que completo!

Super Wing Commander: 3DO entra para a briga



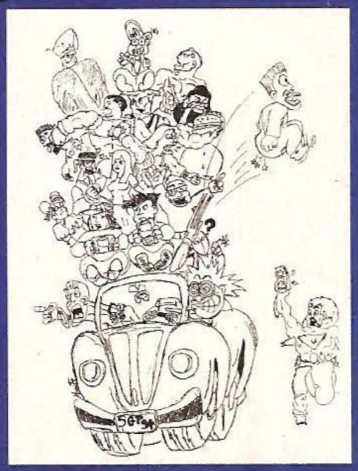
Super Bomberman 2, uma explosão no seu SNes

Ilustração de Capa: *Rocco*

SUPER GP CARTAS

CARTAS DO MÊS

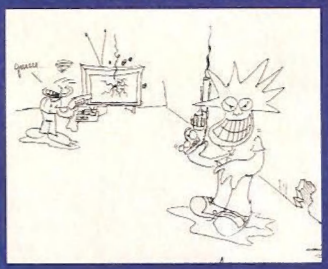
As cartas que a redação anda recebendo estão demais. Dessa vez resolvemos publicar duas na seção Cartas do Mês. O motivo? O humor dos desenhos que fizeram o pessoal rolar de rir pelos corredores! O Márcio Yuji Fukuji, de Tamarana, PR, não é muito de escrever não, mas mandou dois desenhos legais. A gente resolveu publicar o mais engraçado, que é uma verdadeira salada de personagens de jogos, os críticos da redação e até o Itamar e seu Fusca. O Chefe só mandou dizer que prefere Ferrari ou até uma Lamborguini.



LOUCO POR SEGA

E aí macacada (com exceção do Chefe) da *SuperGamePower*. Depois de tantos anos de leitura da melhor revista do Universo, resolvo mandar um Gibi que fiz há algum tempo, quando ainda existia nossa querida e finada *SuperGame*. Apesar de ser um Segadiscípulo nato, devo dançar de acordo com a música e respeitar a decisão do Chefe de juntar-se à Nintendo e outros sistemas. P.S. - Chefe, detestaria ver você falando a favor de outro sistema que não seja SEGA.

Cesar Luz
Passo Fundo - RS



Chefe: É comovente receber uma declaração de apoio às minhas idéias. O gaúcho sabe das coisas: desenha bem, tem veia de roteirista, humor e além de tudo é ligadão nos jogos.

MARJORIE RESPONDE

Sou gamemaníaco. Mas ando sem treino. Em casa só tem uma TV para mim e a mulherada: irmãs, mãe e avó. A irmãzinha assiste desenho de manhã. À tarde tem novela que minha avó adora. Depois vem a sessão da tarde. Das seis da tarde à 10, mais novela. Aí é hora de dormir, muitas vezes sem tocar no joystick. Assim não dá! O que devo fazer?

Jogador Desesperado
Salvador - BA

***MB:** Ó soteropolitano, aí só se vê TV, é? Essa é boa. Mainha assiste à das 8, avó a da tarde, as manas se ligam todas. Não dá. Ou você entra na onda noveleira, ou se une à painho e compra uma TV para videogame. Um cheiro!*

FASE BÔNUS

Fiquei babando com o super visual primeiro mundo da revista. Vou mandar um recadinho do coração para as outras revistas: " É melhor ficar cego, mudo e surdo, porque qualquer argumento que fizerem contra a ***SuperGP*** será jogado no lixo, pisado, cuspido e rejeitado"

JAGF
Paranaguá- PR

A nova revista de 84 páginas dá um grande banho nas fraquíssimas concorrentes. O que faz a revista ser incrível é a distribuição perfeita de suas páginas, sem privilegiar algum sistema em particular. Acho a parte dos lançamentos e pré-estréias o ponto alto da revista.

João Renato Gazinmato
São Bernardo do Campo - SP

Santo Deus! Se o número um da ***SuperGP*** estava impecável, o número dois então: insuperável. Se houvesse um prêmio Oscar para revistas de videogame, SuperGamePower ganharia a estatueta com louvor.

Marcelo Nunes Duarte
Santo André - SP

BRONCA

Chefe
Preste atenção:
"ALASBOVICK FEGNMYWLEGLOS"
Entendeu? Então acho que você teve o mesmo problema que eu tive na edição 2 da SGP sobre a dica do NBA JAM. Ou eu sou muito burro, ou havia códigos que não tinha na carteirinha.

Fabrício Missio dos Santos
Campinas - SP

***LM:** Pega leve meu chapa. Assim você acaba com o Chefe. O problema dos códigos foi uma verdadeira vacilada (ver explicação na página 6) industrial. Mas está todo mundo empenhado para que esse tipo de problema não se repita. O Chefe já teve verdadeiros ataques e anda maldizendo a informática. Sorry por essa mancada, gente boa!*

Super GP Responde

Tenho algumas perguntas a fazer para o Baby:
1- Uma foto de uma revista americana mostra que em **Streets of Rage 3** é possível andar de moto. Se possível, como faço para encontrá-la?
2- Os jogos para o Super 32X terão a mesma capacidade do Saturno 32? Ex: Cores, pixels, o VDP será o mesmo?

Milton de Almeida Borges
Itapetininga - SP

BB: *1- A fase da moto estava presente só na versão protótipo. Infelizmente, foi cortada na versão final. Uma lástima! 2- Nada certo ainda. Os CPUs são os mesmos. Já as cores, pixels e VDP provavelmente serão bem superiores.*

Preciso urgentemente descobrir se há algum cartucho de xadrez para SNes e também qual o melhor futebol para este console.

Antonio Carlos Marques
São Paulo - SP

MK: *Só existe o* ***Chess Master*** *para SNes. Os melhores jogos de futebol são:* ***J-League Excite Stage, Fifa Soccer*** *e* ***Super Formation Soccer II****. Escolha o que considerar melhor. Ultimamente eu ando jogando muito o* ***Excite Stage.***

Escrevo para dizer que achei o máximo a união entre a ***Supergame*** e a ***Gamepower***. Mas tenho algumas dúvidas para vocês responderem. Vocês sabem de alguma notícia sobre o lançamento de **Mortal Kombat II** para SNes? Quando será, como vai ser e qual a memória do cart?

Aureo Hayashida
Palmeira das Missões - RS

LM: *Mano, não há a menor dúvida de que esse título vai sair para consoles domésticos. Só não há a confirmação oficial pela Midway. A julgar pela máquina, pode usar mais de 32 Mega ou CD. Menos, fica difícil.*

Já que a ***SuperGP*** responde tudo sobre videogame, aí vão algumas questões:
1- Existe alguma possibilidade de **Virtua Racing** sair para SNes?
2- A Capcom será uma das parceiras no Project Reality?
3- Qual é o estilo de luta do Blanka de **Street Fighter** e quantos Mega terá a versão **Super SF II** para Snes?
4- Marjorie, qual é a terceira coisa que te dá prazer?

Thiago de Almeida
Niterói - RJ

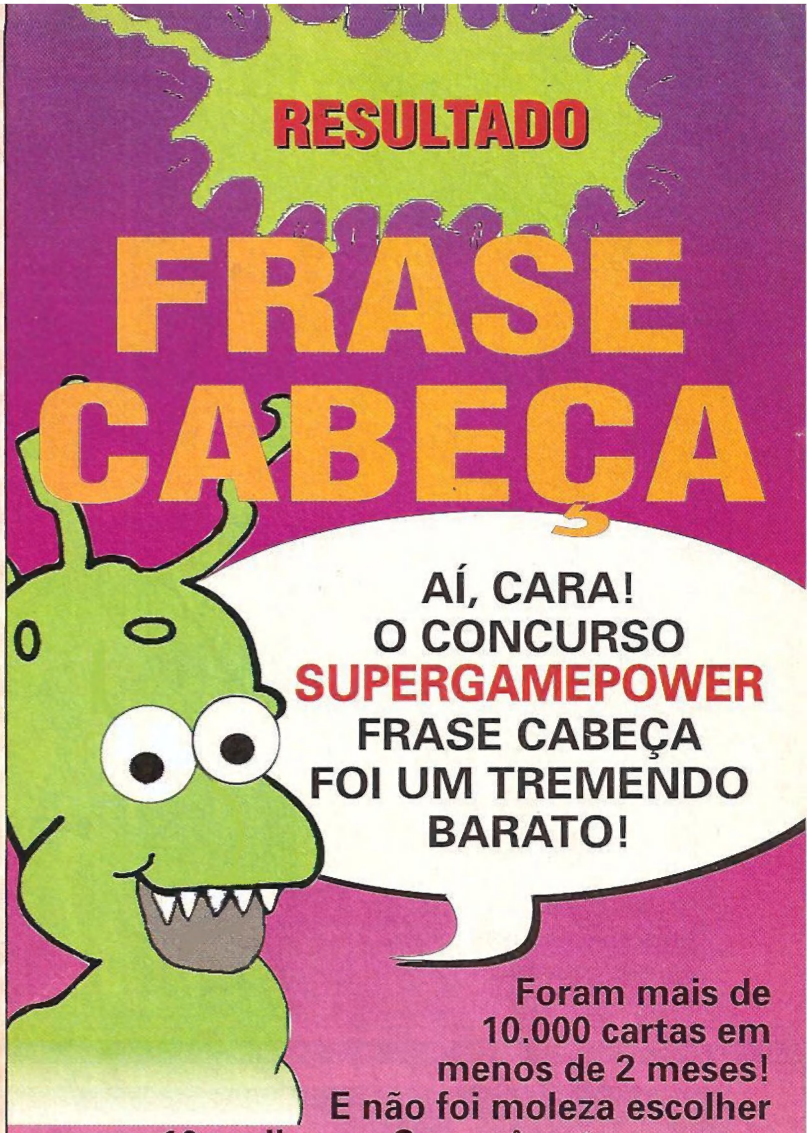
MB: *1-* ***Virtua Racing*** *só para sistema Sega. Sem chance! Quem sabe, quando a Nintendo lançar* ***Mario*** *para Mega Drive...*
2- Nada definido. Provavelmente sim.
3- Não se podem chamar as técnicas de Blanka de estilo. Tudo o que ele aprendeu provém de meios para sobreviver na selva.
4- É não responder este tipo de pergunta inteligente. Adoro deixar o leitor curioso!

Porque a Nintendo não faz somente jogos de 8 Mega?

André Messias
Interlagos- SP

MK: Atenção André, quanto mais Mega tiver o jogo, mais caro ele é e menos vende. Os fabricantes preferem investir em jogos mais acessíveis.

RESULTADO FRASE CABEÇA



Foram mais de 10.000 cartas em menos de 2 meses! E não foi moleza escolher as 10 melhores. Se você entrou nessa, fique ligado: a relação abaixo pode ser o seu passaporte para a fama.

1º PRÊMIO
1 SNES E 4 FITAS PARA SNES
Alexandre Romignollo - São Paulo - SP
"SGP, a única super revista que encaixa com perfeição em todos os consoles".

2º PRÊMIO
1 SNES E 3 FITAS PARA SNES
Alexandre Antunes Siqueira
Florianópolis - SC
"Jogar Videogame sem SGP é como jogar futebol sem bola"

3º PRÊMIO
1 SNES E 2 FITAS PARA SNES
Gilmar de Jesus Gomes da Silva - Taquaritinga - SP
"SGP, o que o Chefe une o homem não supera".

4º PRÊMIO
1 SNES e 1 fita para SNES
Bruno Barros Sabadini - Ipatinga - MG
"SGP. Criativo quem juntou, inteligente quem comprou"

5º PREMIO
1 SNES
Samuel dos Santos Silva
São Paulo - SP
"SGP, a opção definitiva"

6º PRÊMIO
1 FITA PARA SNES
Rafael Cunha Fernandes - Goiânia - GO
"Em matéria de games não tem pra ninguém, com SGP você vai se dar bem".

7º PREMIO
1 FITA PARA SNES
Luis Cesar Fernandes Caldas - Campo - RJ
"Para SGP não existe jogo que sempre dure e nem fase que nunca acabe"

8º PRÊMIO
1 FITA PARA SNES
Julio Cesar Tureta Gaia
Ribeirão Preto - SP
"SGP, não é a Fórmula 1, mas é cheia de grandes prêmios".

9º PRÊMIO
1 FITA PARA SNES
Fábio Edgard Eide -
São Paulo - SP.
"Essa é ducartucho!"

10º PRÊMIO
1 FITA PARA SNES
Claudio Wolfgang Schops Junior
São Vicente - SP
"SGP, a revista animal. Atualiza os feras e ensina os gatinhos".

NÃO FOI DESTA VEZ?
TUDO BEM. CONTINUE LIGADO NA SUPERGAMEPOWER QUE OUTROS CONCURSOS ESTÃO PINTANDO.

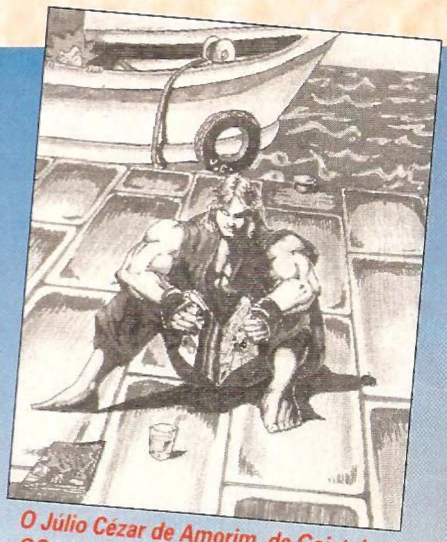
SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

O felizardo desse mês é o Fabrício Veleda Ely, com um trampo de profissional. O traço é finíssimo e o homor debochado é demais. Parabéns pelo cartucho que você vai levar, piá.

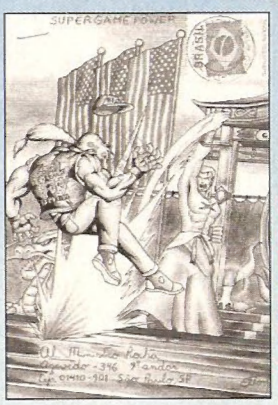
EM TEMPO: o pessoal da arte está pedindo para não mandarem mais desenhos a lápis, pois eles dão problemas de reprodução.

Grande talento o do Fabrício Veleda Ely, de Porto Alegre, RS, tchê! Traço de primeira, criatividade e humor: acabou levando o prêmio



O Júlio Cézar de Amorim, de Goiatuba, GO, mostra que SuperGP é cultura

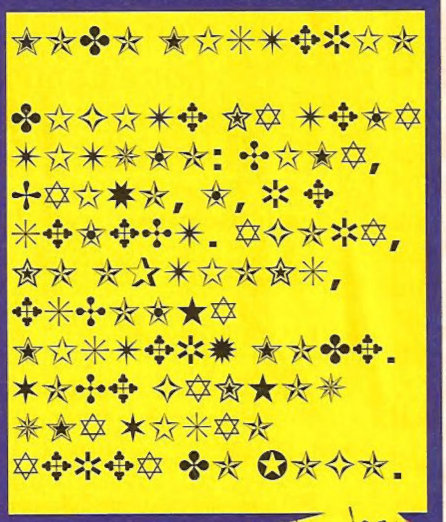
Belo grafite do Raphael Schmite da Silva, de Joinville SC



O Elton Portilho Bentes, de Niterói, RJ, homenageia Fatal Fury Special

SECRET CODES

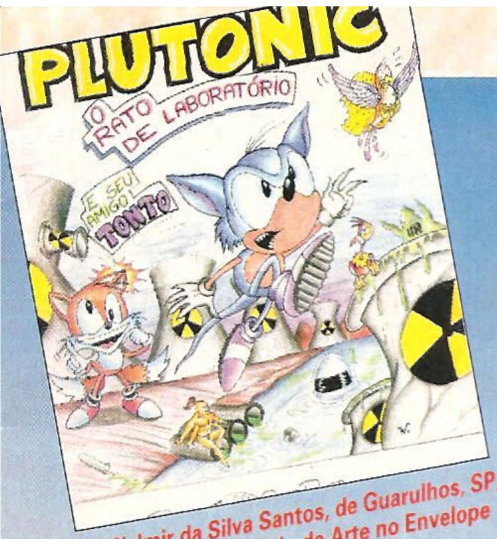
A dica de NBA JAM saiu errada por problemas industriais. Aí vai ela já decodificada: consiga uma super-enterrada apertando o botão B 13 vezes enquanto gira o direcional no sentido horário, faça o truque depois de escolher seu time e antes de começar o jogo. Nesse mês uma nova charada. Use o código e descubra uma dica legal para Battle Cars para Super Nes.



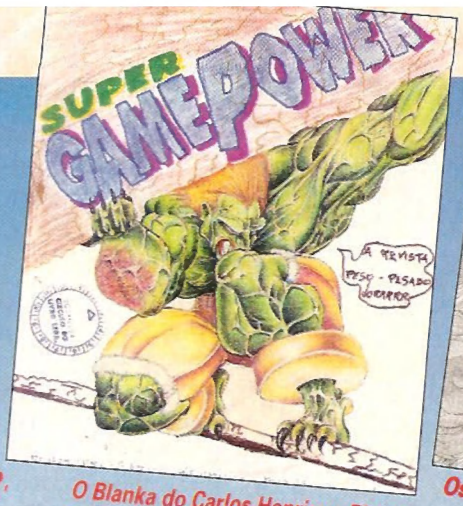
Use a carteirinha da SGP 1 para decifrar a dica acima

MAIS UMA HOMENAGEM AO NOSSO MAIOR CAMPEÃO

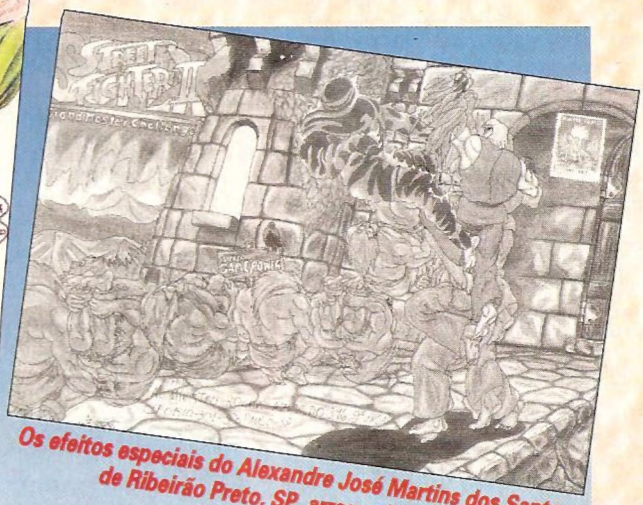
SuperGP recebeu inúmeras cartas de nossos leitores lastimando como nós a perda de um grande campeão. Uma delas é a do envelope que publicamos abaixo, com um desenho de Daniel L. de Carvalho. Parabéns, garoto. O negócio é seguir o exemplo de Senna, futuros campeões.



O Walmir da Silva Santos, de Guarulhos, SP, é um talento manjado de Arte no Envelope



O Blanka do Carlos Henrique Bianck Silva, de Ipirá, Bahia, mostra a força



Os efeitos especiais do Alexandre José Martins dos Santos, de Ribeirão Preto, SP, arrasando em Street Fighter

O Wagner, de São Vicente desenhou o Ecco, parabéns! Mas não achamos seu sobrenome

Tem neve na Bahia? Para o Cleber Teixeira Soares, de Guanambi, BA, tem!

O Fábio G. T. da Silva, de Niterói, RJ: dragão

Nintendo
PLAYTRONIC
TEC TOY
NÓS FAZEMOS O FUTURO.

THUNDER GAMES

SEGA
TEC TOY

Bonés
NBA e NFL

Filmes
Infantis

Fone/Fax: (011) 917-2228

RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000

LIGUE AGORA

REMETEMOS PARA
TODO BRASIL VIA SEDEX

VALORIZE SEU REAL!

AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ TODA LINHA PLAYTRONIC E TEC TOY, COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL, ALÉM DE UMA INFINIDADE DE FILMES INFANTIS E JOGOS PARA PC E AMIGA.

SUPER GP CARTAS

JOGO FRÁGIL

Marjô:
Eu, como você, adoro videogame. Um dos meus preferidos é **Mortal Kombat**. Gosto de jogar com a Sônia, e queria saber mais sobre ela. Há alguma previsão para o lançamento de MK II para o SNes? Mil beijos para você e toda a turma.

Margarete L. de Oliveira
Belo Horizonte - MG

MB: *Daria uma bela dupla sertaneja: Marjô e Margô. Também adoro Mortal e, coincidência, a minha escolha é sempre Sonia. Seu nome é Sonia Blade, americana (Austin - Texas), 26 anos, é da Polícia Paramilitar Americana. A Bally/Midway cogita lançar MK para SNes, mas não é certo. Beijos.*

Eu ainda não tinha criado coragem para enviar minha arte no envelope. Só dá carta masculina! Mas ao abrir a ***SuperGP*** 1, fui incentivada ao saber que nós, meninas, temos um lugar. Sou videomaníaca e adoro a Super Game Power. Vou esperar ansiosa o meu envelope na revista. Parabéns.

Jana Gonçalves Zappe
Santa Maria - RS

MB: *Dindinha, coisa linda a tua carta. Papel colorido, super transado. Use e abuse do nosso espaço aqui na revista, viu? Dicas, perguntas; satisfaça a sua curiosidade. Beijão!*

RPG

A 4ª versão do **Phantasy Star** só sai em japonês? Queria indicações de RPGs para Mega.

Alberto Renê Bruel
Campo Grande - MS

MK: *Grande Alberto. Infelizmente o **Phantasy Star IV** só é disponível em versão japonesa, ainda sem previsão de tradução. Na minha modesta opinião, os jogos obrigatórios para o Mega Drive são: **Shining in The Darkness**, **Landstalker** e **Shining Force**. Três jogos realmente campeões.*

ANIMAL

O gatinho do mês é Adriano Fonseca, de Santos, SP

O fera é Gilberto Silva, do Rio de Janeiro, RJ

LEITOR IMPORTADO

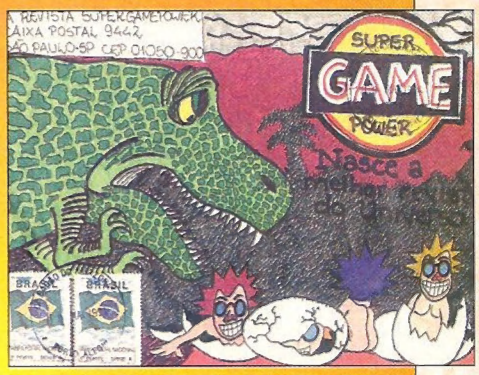
Oi gente! Quero dizer que vocês fazem a melhor revista do mundo. Faz um tempão que não encontro a SG para comprar (nem nas lojas de produtos brasileiros). O que acontece? Sem ela ando desinformado sobre as últimas novidades em videogame.

Deny Yamagushi
Ninomia - Japan

MK: *Pelo visto o conterrâneo está por fora da evolução de nossas publicações. Ô Deny, a SG se juntou à GP numa só revista: a **SuperGP**.*

DETONE O CHEFE!

O Marco Lenísio Ribeiro de Moura, de Cruzeiro do Sul, AC, quer ver o Chefe dançar a quatro mãos



Paulo Rossi Steffens, Porto Alegre, RS: o que nasceu primeiro? O ovo ou o Chefe

Daves Antony de Souza, Limeira, SP: o Chefe agradece pelo banho

O Igor Santos de Sousa, Guarujá, SP, e sua câmera de tortura

Este mês tenho a satisfação de quase não ter erros a comentar da edição passada. O Chefe está só satisfação. Os problemas são em Super Ranma 1/2. O golpe fatal de Ranma (mulher) é ←↙↓↘→ + soco forte, os fatais de Ukyo, Akane e Genma são acionados com →→ + soco forte.

SUPER GAMEPOWER OMBUDSMAN

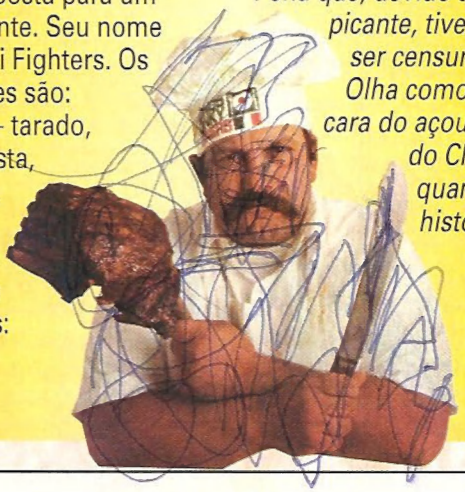
MALUCO BELEZA

PROPOSTA INDECOROSA

Para quê esta sessão Game Idéia? É para ver se alguma produtora de jogos aposta em novos talentos? Atenção, Sega e Nintendo que aqui vai uma proposta para um jogo quente. Seu nome é Erotiqui Fighters. Os luta- dores são: os caras - tarado, masoquista, maníaco, canibal, carrasco, porco; as mulheres: maddona, piranha, masô e tarada. Cada um tem o seu golpe característico e uma série de golpes mortais.

Élcio Chucawoski
Fazenda Rio Grande - PR

Chefe: *O cara só pensa naquilo. A carta e os desenhos são um sarro. Pena que, devido à temática picante, tiveram que ser censurados. Olha como ficou a cara do açougueiro do Chefe quando leu a história.*



CLASSIFICADOS

Vendo um Mega Drive 3 com o cartucho Sonic 2, sem uso. Ou troco por uma Mountain Bike. Interessados tratar com Tiago no telefone: (011)815-2828 - SP.

André Amaral, de Santo André, SP, tel: (011) 717-0441, está afim de vender seu Master Super Compact ou trocá-lo por um Game Gear ou Game Boy.

Pedro Luis, jogador e grande leitor de São Paulo, SP, quer vender tudo para ver se compra um 3DO. Por enquanto tá oferecendo um SNes com controle e uma fita. O fone é (011) 205-9099.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP CEP
01050-970

ADESIVOS PROMOCIONAIS

ADESIVOS PROMOCIONAIS NO SISTEMA OFF-SET ULTRA-VIOLETA

Impressão em quadricromia a partir do próprio cromo, com perfeito resultado de reprodução em vinil branco, vinil transparente (PVC), poliéster ou outros produtos auto-adesivos de nossa linha. Aplicação externa frontal ou interna reversa, conforme a necessidade.

ADESIVOS PROMOCIONAIS NO SISTEMA SILK-SCREEN

Impressão realizada por sistema automático proporcionando rapidez e perfeita homogeneidade de cores.

SERVIÇO COM 15 ANOS DE TRADIÇÃO E BOA QUALIDADE NO MERCADO DE ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

MACK-COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.
R. Francisco Marengo, 339
CEP 03313-000 - São Paulo - SP
TEL: (011) 941-4499
FAX: (011) 941-4470

O PLAYSTATION DA SONY MOSTRA SEU PODER

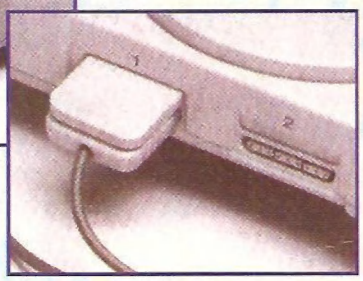
Divulgadas as fotos e detalhes do superconsole da Sony Computer Enterteinment, o Playstation (código de desenvolvimento: PS-X), para felicidade de todos os que se interessam pelas novidades dos jogos eletrônicos. As imagens aqui mostradas são apenas maquetes. Possuem o tamanho de uma ***SuperGP***, com uma espessura de 5 cm. No centro do aparelho se localiza a entrada de CD. A parte mais inovadora são os controles: semelhantes aos do SNes, mas só que com 4 "top buttons", correspondentes aos botões L e R no 16 bits da Nintendo. Na parte superior da entrada de controles se encontra a entrada para o memory card para gravar os "saves" dos jogos. Certos detalhes ainda estão em fase de estudo, como, por exemplo, uma interface extension (expansão) parecida com aquelas encontradas em computadores. Através dessa expansão há possibilidade de ligar o aparelho a Modem e Hard Disks. Ou até mesmo linkar dois Playstations e jogar com um amigo em monitores distintos, o que é mais que interessante para os gamers. Como se não bastasse, existem fortes possibilidades de ligar periféricos futuros e "up grades". O preço é estimado em 50.000 ienes (US$ 450 aproximadamente) lá fora, na mesma faixa do Saturn e o lançamento está previsto para o final desse ano. Do jeito que anda a coisa é bom começar a fazer uma poupança para encarar um fim de ano gordo.

A Sony mostra que não está para brincadeiras e quer faturar alto no nascente mercado de videogames de 32 Bits

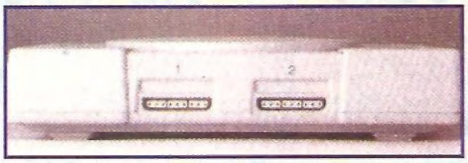
Na parte superior, 4 top buttons: maior complexidade

Quatro botões frontais e um direcional um pouco diferente: dúvidas no desempenho do direcional

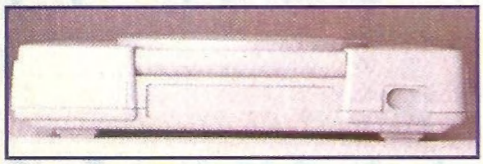
Foi adotado o cinza claro como cor. O design é simples com botões redondos e grandes



Acima da entrada de joysticks uma entrada para memory cards: gravações independentes



Leitura de controles digital, como no Super Nintendo

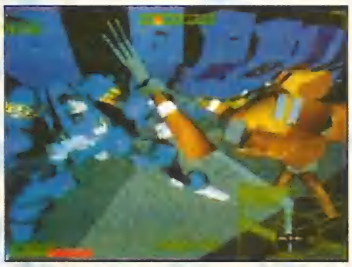


A parte traseira ainda está em estudos

JOGOS JÁ ESTÃO NO FORNO

Já são 164 empresas que se aliaram à Sony Computer Enterteinment no projeto do console Playstation. Entre elas podem ser destacadas a Konami, a Namco e a Capcom, velhas conhecidas do universo do videogame. Estão em andamento 82 títulos para o novo aparelho, sendo que 27 deles devem ter lançamento conjunto com o console. A Konami quer lançar seu novo sucesso do arcade, o **Parodius 2** e um jogo de baseball totalmente narrado, o **Powerful Pro Baseball '95** (a versão **'94** foi lançado para Snes). A Namco também foi longe: **Ridge Racer**, jogo de corrida mais que fantástico, **Cyber Sled**, batalha com tanques futuristas e nada mais nada menos que **Star Blade** α. A Capcom não revelou ao certo os títulos que porá no mercado, mas sabe-se que são um jogo de luta (será aquele?), um de ação tipo **Rockman** e o outro será RPG. Pela Virgin vão sair **7th Guest II: 11th Hour**, **Demolition Man** e **Indycar Racing**. Com essa lavada de títulos é melhor escolher logo entre os novos consoles que vão pintar até o final desse ano.

V Zone: simulador de "flíper"



Zero Divide: robôs em ação

ORA-194: shooting 3D

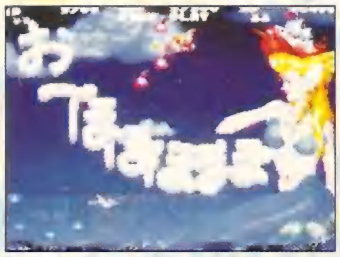
Arc the Rad: RPG sem distinção de cena de campo e de batalha

PlayStation

Logotipo do Playstation. Essa marca promete estar na tela de milhões de consumidores no Japão, Estados Unidos e quem sabe, no Brasil (por meios legais)

Demo do PS: agora, um tiranossauro completo

aRed Prime: simulador de batalha de robôs em 3D



Parodius 2: do arcade direto para Playstation

CAPCOM A TODO VAPOR

A Capcom está trabalhando muito. Depois de uma enxurrada de títulos para SNes promete lançar muito mais. **Rockman 7** para SNes foi confirmado. Houve até um concurso de "design" dos novos vilões de Dr. Wily. Terminou no dia 30 de Junho. Sem falar de **Captain Commando** e **Gargoyle's Quest** para SNes. Também chegou a notícia da vinda de um **Megaman: The Wily Wars** para Mega Drive. Ainda para Mega Drive: **The Punisher** (16 Mega) e **Muscle Bomber** (32 Mega). Tem **Rockman World 5** para GameBoy também. Para arcade a novidade é **Alien VS Predator** (veja matéria em arcade). Isso para não mencionar **Super Street Fighter II**!

P. REALITY: CAINDO NA REAL?

A Nintendo resolveu correr atrás da concorrência e recuperar o tempo perdido na disputa dos consoles de nova geração. Para isso, pretende lançar um videogame de 32 bits ainda antes da chegada do Project Reality. O aparelho terá monitor próprio e permitirá o contato com a realidade virtual sem auxílio de "óculos" especiais. O preço é estimado em menos de US$ 200 e os cartuchos devem ter preços inferiores ao dos jogos de SNes. Mas não existe nenhuma confirmação oficial até o momento do fechamento desta edição. E, por falar em Reality, a Nintendo está desenvolvendo três jogos. Comenta-se que um deles deve ser continuação de **Super Mario**. Outro confirmado é **Killer Instinct** produzido pela Rare (o mesmo fabricante de **Battletoads**). Essas novidades prometem ser um dos pontos mais altos da Summer CES. O Reality parece que está saindo do projeto e chegando à realidade. Até que enfim, na opinião dos consumidores da Nintendo.

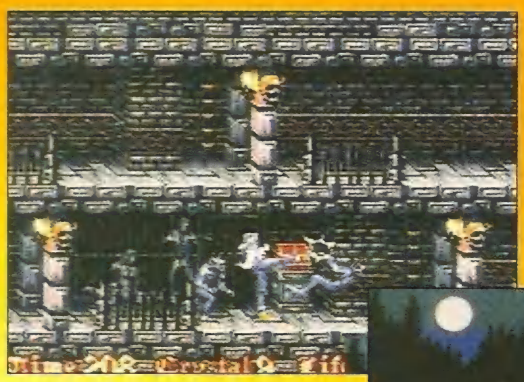
Realidade ou não?

PRÉ ESTRÉIA

SNES NOSFERATU

seta	setembro	16 mega

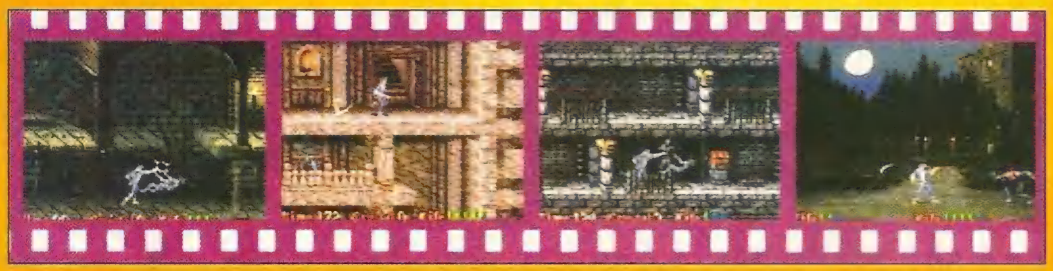
Este game deve estar na lista de lançamentos há pelo menos uns 2 anos. Será que esta novela está realmente chegando ao fim? Tudo indica que sim e que a espera valeu a pena. Você deverá salvar sua namorada (que original!), que, imagine só, foi raptada por um vampiro. Para isso, você dispõe de mais de 350 frames de movimento. Tem sequência de golpe, tem golpes especiais (que são acionados através de comandos específicos) e muito mais movimentos. Com itens, sua sequência pode ficar ainda mais poderosa. São fases e fases de ação intensa. Além de os inimigos serem um osso duro de roer, os cenários também o esperam com uma série de armadilhas super-incrementadas. A lua



Detone tudo que estiver à frente com sua gama de movimentos

desempenha um papel fundamental no game. Como nos bons filmes de vampiro, quanto mais cheia ela estiver, mais os monstros ficam

Quanto mais cheia a lua estiver, mais os inimigos são perigosos



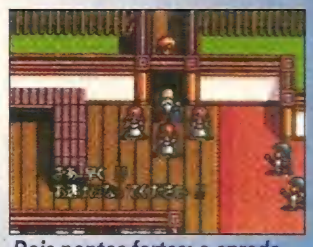
fortalecidos e se tornam selvagens. O negócio é encarar o jogo com um joystick na mão, uma cruz na outra e muito dente de alho por perto para espantar fantasmas.

MEGA THE LEGEND OF HEROES

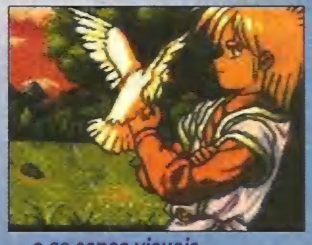
sega	n/d	16 mega

Um dos RPGs de maior sucesso no computador é convertido para Mega. **The Legend of Heroes** é um RPG "user friendly" (amigo do usuário): muito bem explicado, tem comandos simples e inimigos relativamente fáceis de serem enfrentados. As cenas visuais estão num alto nível. Nas batalhas, se encontra a energia dos inimigos. Assim é mais fácil para o jogador planejar suas estratégias. Outro ponto forte é o enredo, ideal para iniciantes ainda não habituados a histórias muito detalhadas. E a sequência, **The Legend of Heroes II,** já está no forno, em preparação para ser lançada.

Energia do inimigo a vista



Dois pontos fortes: o enredo...

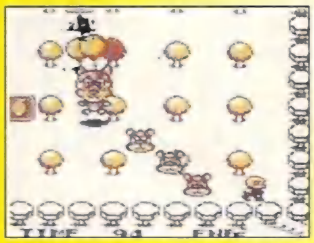


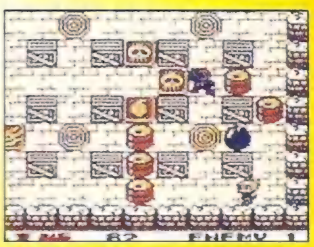
...e as cenas visuais

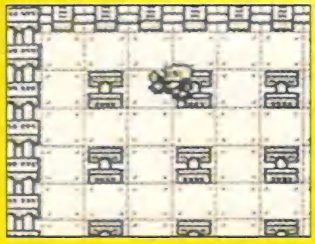
G.BOY BOMBERMAN GB

hudson	agosto	2 mega

Mais **Bomberman** para GameBoy. Essa versão traz novidades como gases paralisantes e um item inédito, o Moto Bomber, uma moto que permite ao jogador pular obstáculos. Se conseguir matar os mestres, você recupera uma habilidade que lhe foi roubada. Do mesmo jeito que na versão para SNes, permite o duelo de 4 "bombermen". Lançamento bomba!





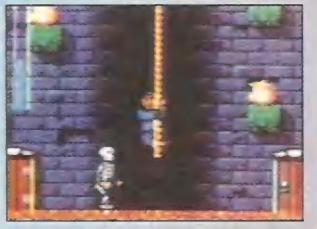


G.GEAR ADDAMS FAMILY

acclaim | disponível | 2 mega

Depois do grande sucesso das versões feitas para Mega e SNes, a Família Addams aterrissa no Game Gear e Master. Você controla Gomez, que tem como missão salvar os outros membros de sua família na mansão Addams.
Muitos personagens exóticos, como Mortícia - a extravagante esposa de Gomez, tornam o **Addams Family** batante personalizado. Outra característica que não poderia faltar são os cenários, que reproduzem o clima do filme. Uma proposta imperdível da Acclaim, que lança mais dois títulos simultaneamente. Veja nesta página.

Estranhos inimigos



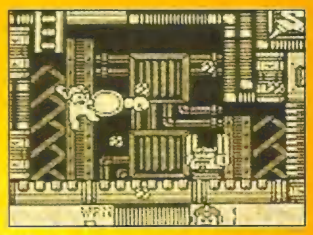
Na corda bamba

Passeio no quintal da mansão

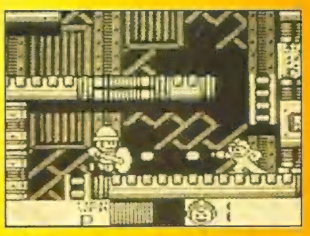
G.BOY ROCKMAN WORLD 5

capcom | disponível | 4 mega

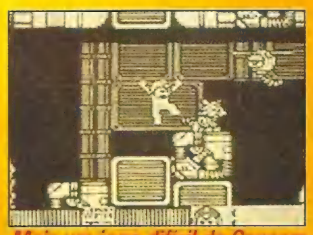
A série mais famosa da Capcom chega à quinta versão no Game Boy. Desta vez, nada de incorporar elementos antigos do Nintendinho. O lance é totalmente original. Mestres novos e novas armas e power-ups aparecem no **Rockman World 5**. Uma delas é o Rock'n Arm, que solta socos a jato. Permite, além de matar os inimigos, alcançar outras plataformas e itens. Os support machines (como aquele cãozinho mecânico) o ajudarão a alcançar novos pontos. Mas cuidado. Afinal, a Capcom não é mesmo de dar moleza em seus jogos quando o que está em questão é o nível de dificuldade.



Rock'n Arm: nova arma



Atire em todos sem dó



Mais um jogo difícil da Capcom

G.GEAR SMASH TV

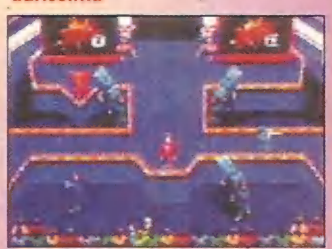
acclaim | disponível | 2 mega

Jogo de ação que tem como cenário um sanguinário programa de televisão. Os participantes são postos numa arena onde quanto mais inimigos são detonados maior é o prêmio. Isso se os inimigos fizerem o serviço antes e o detonarem. Os mestres são páreo duro, mas se vencê-lo tem sua recompensa. Um megaprêmio o espera.

A enxurrada de inimigos continua no Game Gear

Muitos itens irão ajudá-lo, mas isso ainda é muito pouco para encarar o verdadeiro arrastão de inimigos que você terá pela frente!

Os mestres são uma parada durissima



O programa de TV mais abonado e mortal do mundo

G.GEAR ROBOCOP 3

acclaim | disponível | 2 mega

Existem muitas maneiras de detonar criminosos

As esquinas de Detroit nunca serão as mesmas

Jogo de ação lateral baseado no filme de mesmo nome. O policial-robô deve detonar as gangues da cidade americana de Detroit. Traficantes, bandidos e assassinos não são páreo para o Robocop em suas mãos. São 4 armas à disposição e muitos itens. que dão um enorme potencial de fogo. Numa parte do jogo, Robocop voa num Jet Pack (uma mochila com jato), do mesmo jeito que acontecia no filme. Vá à luta e mostre seus punhos de aço!

Faça com que as leis sejam cumpridas

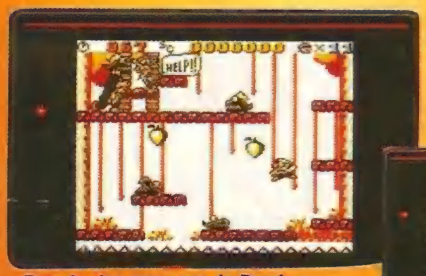
PRÉ ESTRÉIA

G. BOY — DONKEY KONG

nintendo | disponível | 4 mega

O lançamento deste jogo está prometido para ser simultianeo com o Super Game Boy. **Donkey Kong** figura na lista dos grandes sucessos do 8 bits da Nintendo e, mais remotamente, no saudoso Game Watch (sim, eles eram da Nintendo). Com o auxílio do Super Game Boy, a tela se torna colorida. No total são mais de 100 fases de ação. Apesar de a ação se mostrar simples, o jogo é bastante profundo e contagiante. Muitos inimigos o aguardam: o gorilão **Donkey Kong** e suas armadilhas de pegar urso. Imperdível!

Mais de 100 fases para rachar a cuca



Desvie dos ataques de Donkey Kong

Salve seus progressos

SNES — GARGOYLES QUEST

capcom | setembro | 12 mega

Nosso herói Firebrand está de volta em um side-scrolling de 12 mega de memória, com elementos tirados do maravilhoso universo Ghouls n' Ghosts. O jogo segue o estilo ação/RPG desde o começo até o último momento e está sendo lançado simultaneamente para Game Boy e Nes com o título resumido para **Gargoyle's Quests**. Um dos aspectos mais interessantes é observar o novo visual adquirido pelos Gargoyles (demônios) e os brilhantes cenários de fundo. Firebrand é capaz de se transformar em diferentes gargoyles com variadas habilidades, como mergulhar e voar temporariamente. A jogabilidade apresenta um altíssimo nível, o que é mais que natural quando se trata de jogo com a marca da Capcom.

Você controla o inimigo preferido de Arthur, o Gargoyle

Ação para valer, nada de RPG, como nas outras versões

JAGUAR — WOLFENSTEIN 3D

atari | disponível | n/d

Software de grande sucesso em jogos de PC, **Wolfensetein 3D** é ação com perspectiva em primeira pessoa. Nele você invade uma fortaleza nazista para acabar com Adolf Hitler em pessoa. O enredo do jogo gerou controvérsias. Tanto que a versão politicamente correta para SNes veio sem os símbolos da suástica e manchas de sangue, desagradando o fabricante do jogo. Este shooter chega à memória de 64 bits do Atari com gráficos mais detalhados, principalmente em personagens e armas. Quem não quer ficar por fora em matéria de videogame tem que correr e conferir o resultado!

Hans Grosse se tornou mais ameaçador que na versão para SNes

Esse é o momento da verdade. Frente a frente com um guarda nazista, é melhor caprichar na pontaria

Os detalhes se tornaram mais nítidos

O enredo já é velho conhecido dos jogadores

3DO

SHOCK WAVE

e.a. | agosto | cd

SHOCK WAVE

Uma invasão de alienígenas está gerando misteriosas ondas de shock em torno do nosso planeta. Ninguém sabe explicar o porquê. Para descobrir, só mesmo detonando as 10 fases de missões que compõem **Shock Wave,** uma emocionante aventura que se passa em vários países. As cenas de cinema, feitas com atores reais, vão ajudando a situar o jogador na história. Esta técnica usa o mesmo hardware de out of this world, somado a efeitos visuais gerados por computador para cada cena. Um bom giro pelo mundo também está presente: você trava batalhas no céu, sobrevoando várias localidades internacionais: do Cairo, no Egito, até Las Vegas, a cidade dos cassinos, nos EUA. Os gráficos são baseados em polígonos e você voa num cockpit com visão em primeira pessoa. Uma tela de radar lhe possibilitará situar os alvos e explorar áreas. Mas não se iluda: os oponentes vêm equipados com um arsenal assustador: submarinos, bateria anti-aérea e muito mais. No controle, cada toque que você der no botão equivalerá a um tiro ou míssel. Tudo isso está acompanhado de sons e gráficos espetaculares, feitos com a melhor tecnologia CD.

O clima do jogo não dispensa uma boa dose de humor

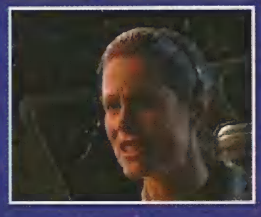
O enredo lembra a Guerra dos Mundos, livro de H. G. Wells

As animações são um dos pontos fortes do jogo

Atores reais participam da trama de Shock Wave

U.S.S. Omaha: a base

Batalhas noturnas snao terríveis



O poder do CD se mostra inteiro nas sequência cinematográficas do jogo

SNES

DEATH AND RETURN...

sunsoft | set-out | 16 mega

O leitor assíduo das histórias em quadrinhos da DC Comics, deve ter acompanhado faz pouco tempo uma quebra de tabu: o até então invencível Super-Homem bateu as botas. Os fãs ficaram passados ao saber que o herói virou anjo pelas mãos de um tal de Doomsday (Apocalypse). O fã também deve recordar que, devido ao funeral do Clark Kent surgiram quatro novos defensores da lei e da ordem: The Eradicator (O Erradicador), The Man of Steel (Homem de Aço), Cyborg (The Man of Tomorrow) e Super Boy. Você pode jogar com um dos quatro novos Super-homens e com o original. Os personagens foram renderizados com sprites grandes, cada qual com um repertório de movimentos especiais todo tchans. De cara você pode pensar que se trata de um fighting game mano-a-mano, para depois descobrir que o jogo é um multi-scrolling na tradição de **Double Dragon**. Gringos aguardam ansiosos pelo jogo que tem tudo para fazer sucesso por aqui.

O Homem de Aço empunha um martelo mortal

Arremesse-os até que eles não voltem mais

Os punks não constituem grande problema

Os ciborgues gostam de voar em busca de ação. Já que é assim...

Cada um dos personagens possui movimentos inacreditáveis

Assim como os outros Super-Homens o Homem de Aço pode voar para combater

Super Boy fica sobre os inimigos e depois arremessa-os no chão

Você tem que manobrar em lugares apertados

Graças a esse super movimento Super Boy sai distribuindo pontapés a torto e a direito

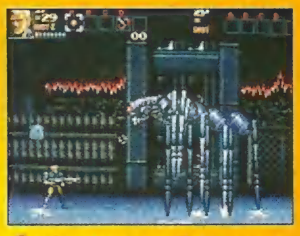
O inimigo ciborgue deve ter o que merece

Super-homem tem que esquecer as boas maneiras

MEGA CONTRA THE HARD CORE

konami | setembro | 16 mega

Um dos jogos de ação mais quentes da Konami finalmente vem para Mega. **Contra** já arrasou no arcade, no Nes e no SNes. Essa versão não é uma simples conversão. Tem 4 personagens novos com características diferentes. Algumas cenas de fala foram introduzidas durante e depois de algumas fases. Sua escolha interfere nas sequências seguintes e no final. Se você gosta de jogos Hard Boiled, esse é dos seus!



Contra novo, mestres novos. Obviamente, cada vez mais difíceis!

Blood tem maior resistência quando comparado com os outros

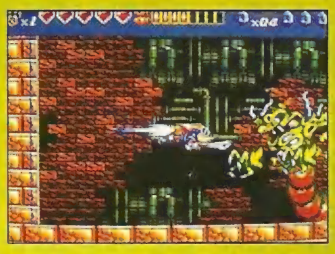
Aventuras radicais com novos meios de transporte. Adrenalina total!

Ray é um personagem equilibrado parecido com os outros da série

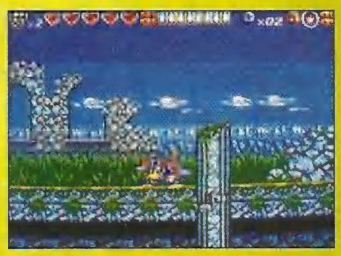
MEGA ROCKET KNIGHT 2

konami | setembro | 8 mega

O mascote original da Konami no Mega já vai ganhar continuação, **Sparkster - Rocket Knight Adventures 2**. Agora o inimigo é o Império dos Magos. Detone os feiticeiros, passe pelas armadilhas e derrote o Imperador Gedol, o cabeça dos inimigos. Com a aparição de magos mais poderosos, Sparkster teve de se fortalecer. Agora, além do Rocket Attack normal, há o Screw Attack, que exige carregar o dobro do normal. Os gráficos e o jogo melhoraram. Se o anterior era bom, imagine esse!



Para matar os mestres que infernizam sua vida, use os novos truques



Tudo foi melhorado: gráfico, som e diversão

Veja o novo ataque de Sparkster: Screw Attack, que deve ser carregado duas vezes com o botão de ataque

SATURN VIRTUA FIGHTER

sega | n/d | n/d

SuperGP larga na frente mais uma vez! **Virtua Fighter** vai estar entre os primeiros títulos a serem lançados para o Saturn, o console de 32 bits que a Sega está desenvolvendo. Na onda dos jogos de luta, a empresa continua a esbanjar originalidade: usou polígonos para criar movimentos de maior naturalidade e centenas de ângulos de visão que abrem uma série de novas possibilidades para o jogador. Serão oito personagens a sua escolha. Todos eles possuem uma série de movimentos únicos. A versão mostrada nesta página é um protótipo de 30%, isto é, apenas um terço do jogo está pronto. Por esse motivo, os personagens estão simplificados, com aproximadamente 600 polígonos. Já a versão final prevê 2200 polígonos, como no arcade.

O Saturn promete ser o paraíso das conversões de arcade, Tem até Daytona USA no forno

PRÉ ESTRÉIA

JAGUAR REDLINE RACING

atari | disponível | n/d

Redline Racing, cujo nome anterior era **Checkered Flag II,** oferece mais de 10 pistas de corrida, vários carros diferentes e a possibilidade de editar a cor de sua máquina, além de ter condições climáticas variáveis. Como se não bastasse, você pode ainda selecionar entre os 6 ângulos de visão que o jogo oferece. **Redline Rancing** tem muito de Virtua Racing. Repare que as fotos mostram ainda um jogo inacabado, que receberá mais detalhes. O negócio então é aguardar para poder pisar fundo, sem medo de ser feliz. Curiosidade: a Atari quase deu os nomes de brasileiro Emerson Fittipaldi e do americano Bobby Rahal para os pilotos , mas desistiu na última hora.

O jogo tem características do Virtua Racing

Cheque o relevo com o satélite metereolólogico

SNES POCKY & ROCKY 2

natsume | disiponível | 12 mega

Nove estágios de ação e aventura para dois jogadores é o que vem nesta segunda versão deste popular jogo, lançado em 1993. Com estilo arcade, visão de cima e 12 Mega de memória, **Pocky & Rocky 2** traz o mesmo grau de dificuldade que o jogador enfrentava na primeira versão. O jogo é em estilo shooter, em que o jogador tem de ir acertando todos os inimigos que aparecem a sua frente. O seu tiro pode se fortalecer com itens especiais. Você também dsipõe de ataques de curta distância, mais poderosos, mas com maior risco. Vale esperar e conferir!

O inferno está de volta...

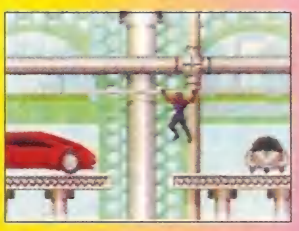
...com um desafio gigantesco

MEGA DEMOLITION MAN

virgin | n/d | 16 mega

Este é mais um jogo de ação inspirado nos filmes produzidos em Hollywood. No cinema, quem tinha que resolver as coisas era Sylvester "Rambo" Stallone. Agora, o problema compete a você, que assume a papel de um policial que precisa capturar o perigoso fugitivo Phoenix. A receita do jogo mostra-se bastante familiar. Muita ação e pancadaria em doses cavalares se desenrolam numa Los Angeles de um futuro próximo e ameaçador. Apesar da falta de originalidade do enredo, diversão garantida.

O início é um salto



Ação variada

E um bangue-bangue

JAGUAR DOOM

atari | disponível | n/d

Um dos mais populares jogos de tiro com visão em primeira pessoa para computador dos últimos tempos, o Doom, da Id Software, está quase pronto. Os gráficos são sofisticados, com muitos ornamentos. Cart para um jogador, Doom está quase pronto, com sua paleta de cores com mais de 65.000 tonalidades.A versão °que vimos mostrava uma velocidade de até 24 frames por segundo, o que resulta numa animação suave e com movimentos "naturais". Nada melhor para o tipo de ação desse famoso jogo de tiro.

Os gráficos são excelentes

Parece Wolfenstein

Muita riqueza de detalhes

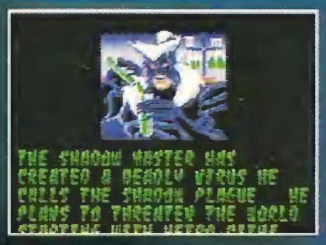
SNES DOUBLE DRAGON V

tradewest	agosto	n/d

Se você cresceu jogando videogame, provalvelmente você cresceu com Billy e Jimmy Lee, os *Double Dragon Boys*. Mas fique certo de uma coisa: você nunca viu nada igual ao que tem esta quinta versão. *Double Dragon 5: Shadow Falls* vai jogar os Lees em uma arena com lutas sensacionais. É claro que a Tradewest queria uma boa briga. Mas agora conseguiu fazer também algo com ação e aventura para todos os gostos. Os gráficos e os cenários de fundo foram feitos com base nos cartoons da TV. Os DD boys se encontram com 10 fortes inimigos e, de vez em quando, com o temível Shadow Master. O jogo segue o formato básico dos games de luta: o melhor em 2 ou 3 rounds, com 12 cenários diferentes. Você poderá usar punhos, pernas e armas em 3 modos: Tournament, Versus Battle (contra outro jogador) e Quest. No modo Quest você terá um duelo mano-a-mano em que você terá de tentar impedir que a gangue de Sahdow Master jogue toxinas Black Sahdow nos reservatórios de água da cidade.

Como em muitos jogos de luta, o DD 5 tem os controles acionados da mesma maneira que em *Street Fighter 2*. São 6 chutes e socos básicos (nas variações fraca, média e forte), um arremesso e um bloqueio. No direcional, há 8 movimentos de controle que modificam chutes e socos.

Cada lutador tem também 5 ou 6 movimentos no estilo *Street Fighter 2*, incluindo golpes carregados (mantendo o direcional pressionado), e magias , com sequência no direcional e o botão pressionado.



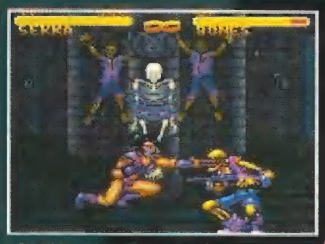
Shadow Master

Encontro com o Dragon Master

Blade

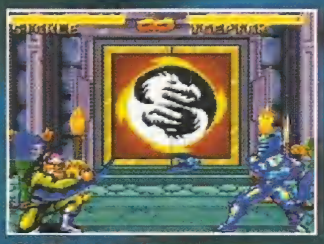
Trigger Happy

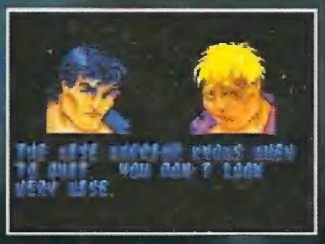
Countdown versus Blade!


Sekka versus Bones!

Bones

Icepick

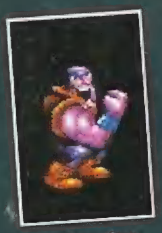

Sickle versus Icepick


A tela do derrotado

Sekka

Countdown

Sickle


Jawbreaker

FUTEBOL É UMA CAIX

Se você acha que cada jogo é uma história diferente, vai ficar surpreso com Super Copa, o primeiro game em português lançado no Brasil para 16 bits. Com ele, você entra em campo para disputar a taça com todas as seleções classificadas para a Copa do Mundo dos EUA.

E Super Copa não veio para somar. Veio para ser o artilheiro dos games de futebol: tem os melhores gráficos do gênero, abertura com samba e uma incrível perspectiva onde a bola fica sempre alinhada com o gol.

O jogo ainda tem opção para disputar a Copa das Américas, com todas aquelas coisas do futebol: cabeçadas, bicicletas, lançamentos e a pressão infernal da torcida.

Super Copa. É disso que o povo gosta.

INHA DE SURPRESAS.

THE Best
play Here

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo
PLAYTRONIC

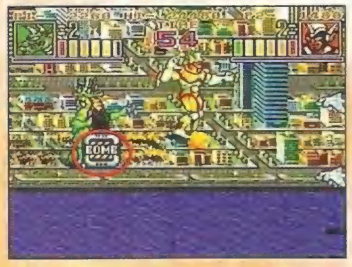
Leo Burnett

SNES

Por ***Lord Mathias***

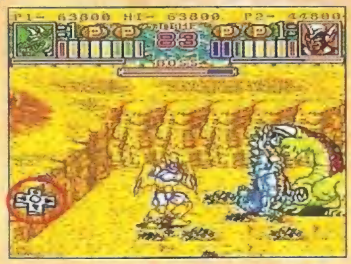
O ano é 1999. Três anos se passaram desde a última batalha. Daquele terrível dia sobraram três poderosos monstros. Eles estavam certos de que agora a Terra seria totalmente deles, mas uma nave alienígena trouxe para o planeta uma corja de seres monstruosos e asquerosos. A batalha recomeça. Ficção à parte, **King of Monster 2** originou-se do arcade e está disponível também para o Neo Geo, da SNK. A versão para SNes foi reprogramada pela Takara. Com apenas 16 Mega de memória (no Neo Geo são 76), o cart não conta com os mesmos gráficos e detalhes que a versão original. Ao todo são 7 fases de ação e pancadaria. A jogabilidade é de primeira, melhor ainda se você tiver um controle tipo arcade. Mesmo sem usar todos os botões, a variedade de golpes é grande. O Battle Mode, luta mano-a-mano entre 2 jogadores da versão arcade, está presente. O mesmo não se pode dizer das fases bônus, esquecidas por razões inexplicadas. Jogo mais que recomendado para os amantes da pancadaria.

Herdeiro direto dos arcades, o King of Monster 2 oferece ao gamer muita pancadaria e violência em níveis monstruosos

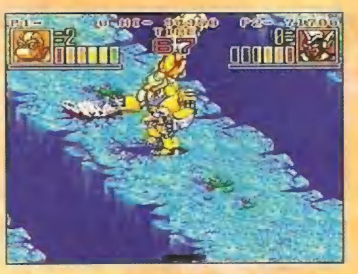


Não vá com muita sede ao pote. Alguns prédios escondem bombas

Na hora de escolher os lutadores, você não pode usar dois iguais

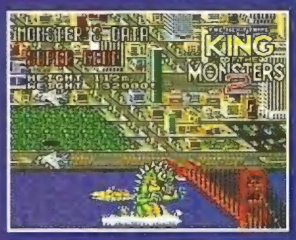


Apertar o direcional com força é a chave para o sucesso´



A luta não permite refresco e rola até debaixo d'água

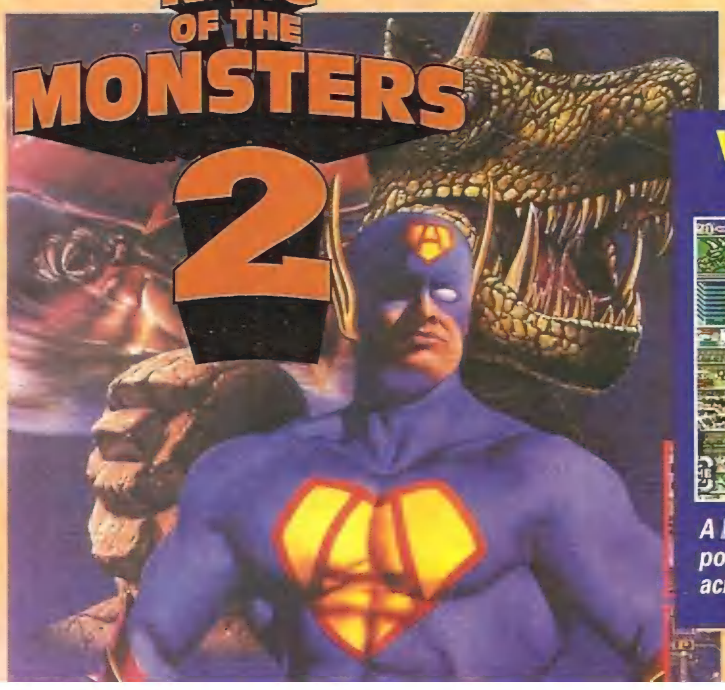
CONHEÇA AS FERAS



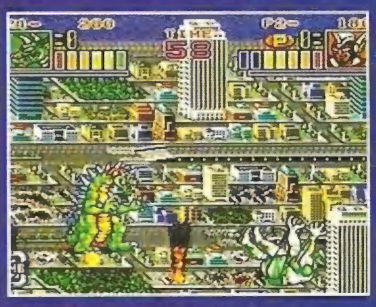
SUPER GEON
Uma versão moderna do Godzila. Equilíbrio perfeito entre a força e a agilidade

ATOMIC GUY
Parece um ultraman superdesenvolvido. Sua principal arma é a rapidez

CYBER WOOD
Uma verdadeira máquina de destruição. Força animal, mas baixa velocidade



VERSUS MODE



A batalha mano-a-mano não poderia estar ausente, mas não acrescenta muito ao jogo

KING OF THE MONSTERS 2
SNES

3.8

TAKARA	
16 Mega - 7 Fases	
2 Jogadores	
Luta - Continue	

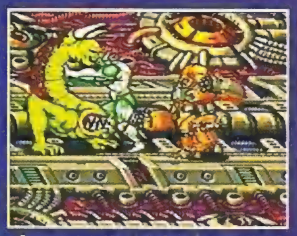
GRÁFICO	■■■■■
SOM	■■■□□
DIFICULDADE	■■■■■
FUN FACTOR	■■■■■

1 2 3 4 5

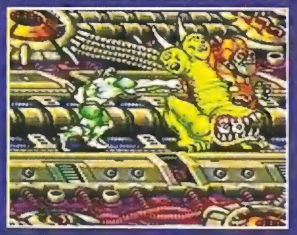
SUPERGP DICA

Para selecionar fases, basta apertar, com o controle 1, na tela "mode select", a seguinte senha: esquerda 3 vezes, direita 4 vezes, esquerda 3 vezes e direita 4 vezes. Agora, aperte select e Y no controle 2 e, sem soltá-los, aperte Start no controle 1. Na opção "versus computer", defina o monstro de sua preferência. Depois disso, surgirá a tela de seleção de fase.

DETONANDO



Comece agarrando o oponente...

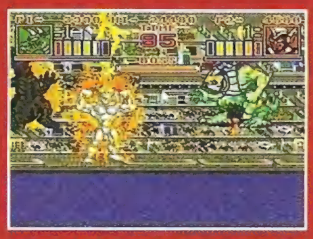


...arremesse-o e dê socos com ele no chão...

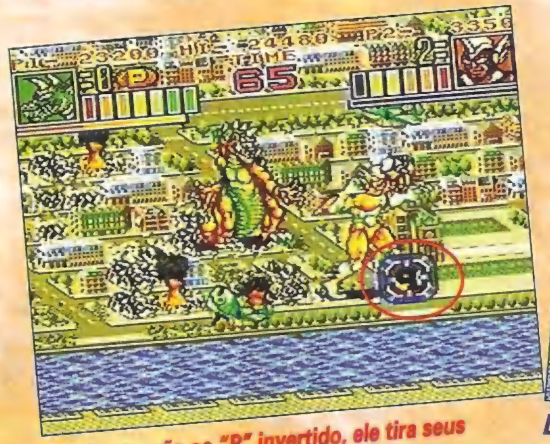
...quando ele levantar, o jogador 2 deve agir...

... arremesse-o de novo e repita a operação

VARIANDO OS GOLPES



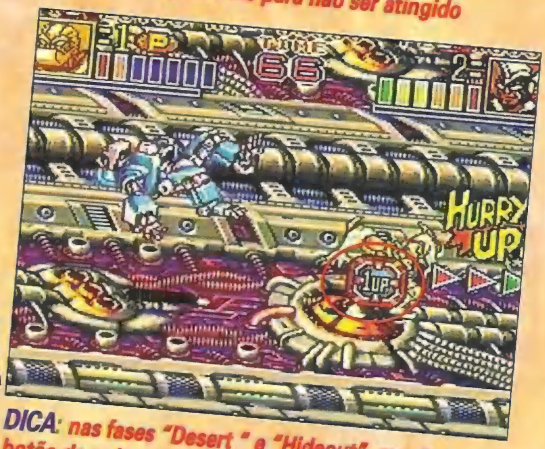
As magias e golpes têm efeitos diferentes, dependendo do botão utilizado. Acima uma demonstração das três magias de Atomic Guy



DICA: *atenção ao "P" invertido, ele tira seus poderes*

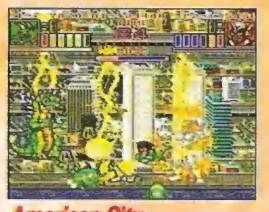
DICA: *com dois jogadores, avise seu parceiro no momento das magias. Pule para não ser atingido*

DICA: *o cenário não é só de enfeite. Use os prédios e montanhas para acertar o inimigo*

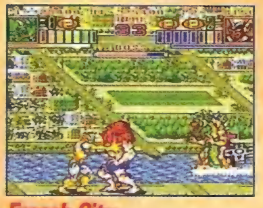


DICA: *nas fases "Desert " e "Hideout", aperte o botão de pulo quando tocar o chão e ganhe 1 vida*

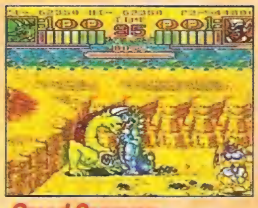
SETE FASES AO REDOR DO MUNDO



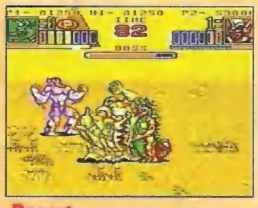
American City



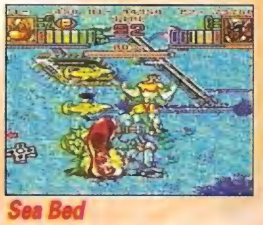
French City



Grand Cannyon



Desert



Sea Bed

Lava Zone

Hideout

The End

SNES

Por ***Marjorie Bros***

Super Bomberman 2 é o que se pode chamar de um dos jogos mais explosivos da temporada. Não poderia faltar a emocionante batalha de 4 jogadores. Agora pode-se formar uma dupla também. O vencedor do modo battle se transforma no Golden Bomber e tem direito de rodar uma roleta e ganhar itens. O modo normal também melhorou. Há muitas armadilhas, como ímãs, fornos, tranpolins. Para passar de fase deve-se, além de detonar todos os inimigos, acender os "switchs" com as bombas. Nessa versão, ao morrer, volta-se ao início da fase. Um dos melhores títulos para o Multitap!

DICA: *em alguns pontos, a força da explosão chega ao máximo*

DICA: *nesse chefão, concentre-se em desviar de seus tiros*

DICA: *item excelente. Permite explodir a bomba quando quiser*

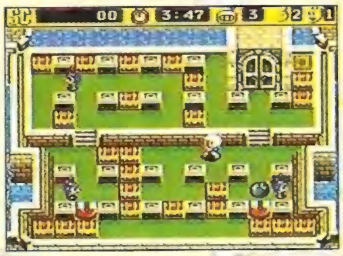
DICA: *a maioria dos chefes é fácil. Concentre-se em pegar itens*

DICA: *alguns inimigos fornecem transporte*

DICA: *no último chefão, só jogando as bombas*

O vencedor do battle mode pode ganhar itens e se transformar em Golden Bomberman

Nessa fase, a explosão se propaga dessa maneira retangular



DICA: *utilize o ímã e encurrale o inimigo*

DICA: *se achar esse bomberminha, pegue-o, é uma vida*

DICA: *coloque a bomba e saia de perto para não ser explodido*

PASSWORDS

Fase 2: 6442
Fase 3: 3903
Fase 4: 9564
Fase 5: 7735
Password especial: 5656 - aciona o modo sudden death (morte súbita) no battle mode.

SUPER BOMBERMAN 2
SNES

4.3

HUDSON SOFT

8 Mega - 5 Fases

4 Jogadores

Ação - Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

SNES

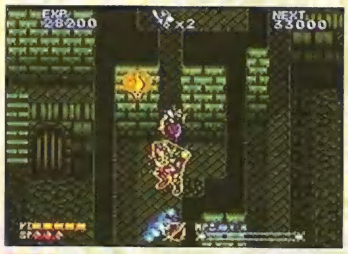
Por ***Baby Betinho***

Jogo estilo **Soul Blazer**. É bem verdade que não há tantos elementos de RPG em **Alcahest**. A única parte que lembra RPG são as caçadas por itens. A ação é o forte: intensa e de alto nível. Tem golpe de espada normal e carregado. Em cada uma das 8 fases, existem NPC (Non Player Character), isto é, companheiros que o ajudam e que não são controlados diretamente. Cada um deles tem um ataque e uma magia diferente. Cada fase tem um guardião (representante dos 4 elementos: fogo, água, vento e terra), que empresta sua força na forma de uma espada. Cada espada dessa tem um golpe carregado e uma magia diferente. Gráficos esplêndidos e um som grandioso marcam **Alcahest**.

DICA: *use o chão dash e perfure todos os subchefes que estiverem em seu caminho*

DICA: *concentre seu ataque no chefe do gelo (tufão)*

DICA: *detone-o com a magia do guardião do fogo*



DICA: *esses inimigos, só com a magia do guardião do fogo*

DICA: *pise em sequência: E, R, U, S, Q e A*

DICA: *derrote Dark Dragon com golpes carregados (flame sword)*

DICA: *detone o chefão ALCAHEST: venha munido de energia, magia e SP cheios. Um aura blade também é mais que benvinda. Acerte no interior do monstrão. Se ele usar a magia da morte, use a magia da terra. Contra ALCAHEST em forma de borboleta, deve ser empregada a espada de gelo, bem carregada, em conjunto com a magia*

ALCAHEST **4.0**

SNES

HAL / SQUARE

8 Mega - 8 Fases

1 Jogador

Ação - Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

PASSWORDS

STAGE 2	ダークドラゴンをうちたおせ
STAGE 3	ほんじんをたたけ
STAGE 4	そうてんをまう
STAGE 5	たいこのめいろにはいる
STAGE 6	くらやみのゲートひらくとき
STAGE 7	カオスのまきゅうのかがみ
STAGE 8	ほろびのおうをふうじよ

SNES

Por *Slasher Quan*

O fenomenal fighting-game que invadiu os arcades há três anos, **Street Fighter II**, prometia arrasar ainda mais em sua nova versão - **Super SF II**. Mas as críticas vieram em relação à baixa velocidade. Para corrigir esta "lentidão" a Capcom lançou nos arcades a versão **Super SF II Turbo**. Com isso, conquistou-se o paraíso para os fãs por jogos de luta. A Capcom foi mais longe. Com olhos no mercado de sistemas domésticos anunciou meses atrás a novidade: **Super Street Fighter II** para SNes. Nesta versão, são três estrelas

Veja a nova tela de VS!

(quatro níveis de velocidade) e todos os detalhes do arcade. Os verdadeiros discípulos de Street vão encontrar algumas falhas. Afinal, para quem já investiu em duas versões de **SF** (original e a Turbo), um gasto de mais US$70 pode ser fatal. Juntando-se aos contras, este jogo não apresenta qualquer elemento do Super Turbo arcade. Quem sabe a Capcom não está guardando este trunfo para lançá-lo mais tarde?

Enfrente o novo Time Challenge Mode. Você escolhe o lutador e tenta derrotar o computador no menor tempo possível. Acima, o recorde do pessoal da Capcom

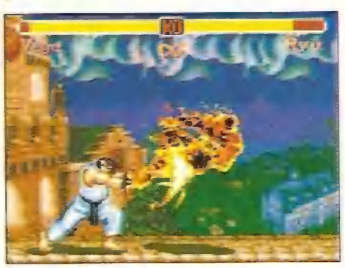
É possível usar Handicap (Vantagem) mesmo na nova modalidade Tournament Battle

NOVOS DESAFIOS

Em primeiro lugar destacamos os quatro novos persongens - Cammy, Dee Jay, Fei Long e T. Hawk. A jogabilidade continua com configurações familiares nos controles, embora com novas dimensões na ação. Os antigos personagens receberam novos movimentos (alguns mais efetivos que outros). Os Match-ups foram incrementados - 136 no total contra os 78 do Turbo. Na

busca de maior equilíbrio e jogabilidade, a Capcom retirou alguns movimentos importantes que enfraquecem brutalmente certos personagens. Para ganhar o round é preciso mais técnica e raciocínio. Outro fator de controvérsia são as 3 estrelas de velocidade de **Super**, já que **SF II Turbo** tinha 10. Se você prefere 3 estrelas ou mais, esta não é a questão, mas que você vai precisar de uma Hyper Velô nos dedos, ah, isso vai. Outra pergunta: terá algum código para estrelas extras, ou algo parecido? A Capcom confirma a existência de um código secreto mas não diz para que serve. Nesse clima de indecisão, quem fica na defensiva é o jogador. Ter ou não ter, ó dúvida cruel! Jogar **Street Fighter** é excitante: enfrentando o computador ou enfrentando um amigo. No modo 1 jogador, a Capcom deu ao computador maior poder, bom sinal para os bons, má notícia para inexperientes. A nova arma é A. I. artificial inteligence, uma luta mais difícil que a travada no original de arcade (não no **Super Turbo**). No 2

O golpe Storm Hammer de T. Hawk manda o adversário direto para o chão



De longe, o Hadouken vermelho paralisa; de perto, derruba

Todos os novos personagens têm belas telas de vitória

SNES
SUPER STREET FIGHTER
Capcom

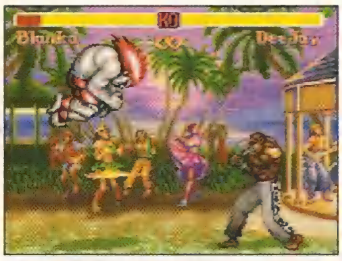
O clássico dos clássicos chega na sua mais detonante versão. Dessa maneira fica até difícil fazer comentários. Arrasador!

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	4.5	5.0	4.5	Ajust.

US$ 70
32 Mega
Disponível
Luta

2 jogadores
Continues
Visão: lateral

GAMEPRO DIRETO DOS USA



A nova bolinha de Blanka é imune às magias

jogadores há toda a sorte de novos modos e opções disponíveis, como as Tournament Batttle e Time Challenge, mas, nenhuma destas acrescenta muito. Por exemplo, não há possibilidade de uma disputa entre mais que dois jogadores (Multicharacter Tournament). As normas tradicionais da Capcom não foram incorporadas, sem as quais não será possível escolher cinco ou mais match-ups e jogá-los em ambos os lados. Ilustrando melhor a situação: Zangief e Chun Li numa disputa. Se você ganhasse ora com um e ora com o outro, tinha direito a um ponto. Em **Super SF II** a eliminação é direta e menos emocionante. Quem espera uma versão redesenhada e animada, pode se frustrar. Mas há arte nova e a animação segue o mesmo caminho. A combinação gerou backgrounds como o céu laranja no Sagat's Thailand e a paisagem no estágio de Cammy.

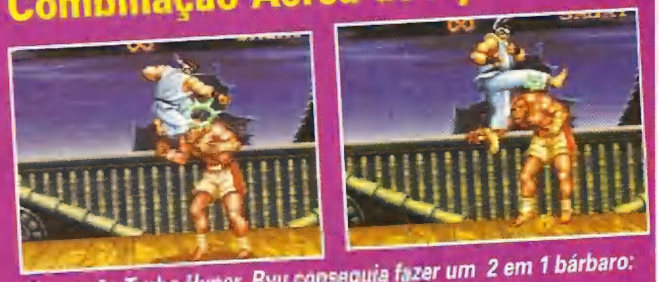
NOVA VOZ

O audio de Super apresenta altos e baixos. A música revela-se fiel ao arcade, em grande estilo, com simulação de instrumentos e efeitos. As vozes deixam a desejar. Algumas são distorcidas por efeitos de eco. Há muito a ser dito ainda sobre **Super SF II**. Mas, se você está disposto a desembolsar 70 doletas nas inovações do cart, considere isso um ótimo investimento (na abalizada opinião de nosso comentarista econômico).

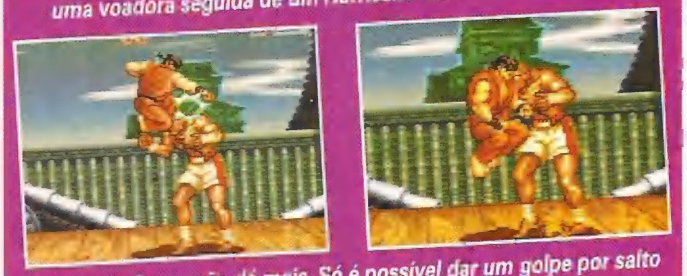
SENTE FALTA DE ALGO?

Algumas das velhas sequências sumiram na nova versão. Veja o que mudou.

Combinação Aérea de Ryu



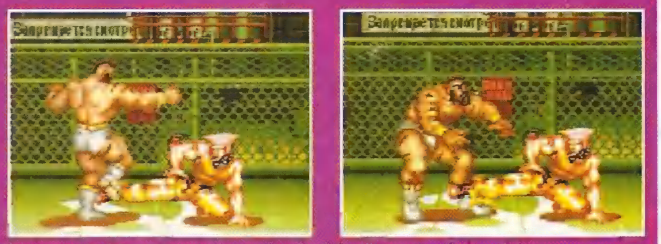
Na versão Turbo Hyper, Ryu conseguia fazer um 2 em 1 bárbaro: uma voadora seguida de um Hurricane Kick



Na versão Super não dá mais. Só é possível dar um golpe por salto

GIRATÓRIA DE ZANGIEF

Na versão Turbo era possível combinar uma giratoria com um Pile Driver



Na versão Super, esta sequência é facilmente defendida com um chute baixo

GOLPES

RYU - Fire Hadouken: ←↙↓↘→ + soco
KEN - Fire Shouryuken: →↓← + soco forte
Chun-Li - Kikouken: (c) ↔ + soco
BLANKA: Backstep Rolling: (c) ↔ + chute
ZANGIEF: Flying Power Bomb: 360° + chute
M. BISON - Buffalo Head Butt: (c) ↓↑ + soco
BALROG - Sky High Claw: (c) ↓↑ + soco
VEGA - Devil Reverse: (c) ↓↑ + soco
DEE JAY - Hyper Fist: (c) ↓↑ + soco, Double Rolling Sobutt: (c) ↔ + chute, Max Out: (c) ↔ + soco
CAMMY - Thrust Kick: →↓↘ + chute, Cannon Drill: ↓↘→ + chute
THUNDER HAWK - Storm Hammer: 360° + soco, Rising Hawk: →↓↘ + soco, Condor Dive: 3 botões de soco no salto
FEI LONG - Shienkyaku: ←↓↙ + chute, Rekkaken: ↓↘→ + soco

GAMEPRO DIRETO DOS USA

SUPER STREET FIGHTER II

QUATRO ACERTOS COM UMA VOADORA

1) Ataque o adversário com uma voadora com soco médio na costas.

2) Dê um Jab em pé contra baixinhos ou soco médio contra grandões

3) Emende na sequência um dois-em-um Cannon Drill forte

CINCO ACERTOS COM UMA VOADORA

1) Acerte-o nas costas com uma voadora forte carregando para a esquerda

2) Dê dois socos médios em pé enquanto estiver carregando

3) Imediatamente ative um Dread Kick forte

CINCO ACERTOS COM UMA VOADORA

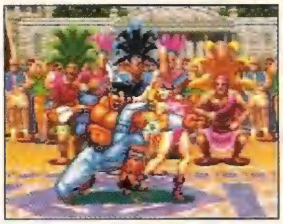
1) Comece com uma voadora forte nas costas

2) Dê um soco forte

3) Termine com um dois-em-um Rekka Ken forte. Mais dois Rekka Ken para conferir

CINCO ACERTOS COM UMA VOADORA

1) Ataque o inimigo com um Body Splash forte nas costas (segure para baixo)



2) Dispare um soco fraco agachado

3) Dê um chute médio em pé

4) Dê o dois-em-um Rising Hawk

ARMAZÉM ELECTRIC CO. LUGAR IDEAL PARA ENCONTRAR O SONIC, O SUPER MÁRIO E O RATO MAIS FAMOSO DO MUNDO.

O mercado de locação de cartuchos de videogame e de fitas infantis, cresce ano a ano independente de crises, planos ou tempestades. Por isso surgiu o Armazém Electric Co., uma empresa totalmente voltada para o videolocador que não quer ficar de fora deste lucrativo segmento de mercado. Lá, você encontra os mais novos lançamentos da Tectoy (Sega), Playtronic (Nintendo) e da Abril Vídeo (Disney) a preços super acessíveis, pronta entrega e com um atendimento especial que só o Armazém oferece. E mais, encontra o tratamento dos bons tempos, fala com quem resolve e faz sempre o melhor negócio.

Na próxima compra de videogames Tectoy (Sega) ou Playtronic (Nintendo) ou fitas de vídeo da Abril (Disney), consulte o Armazém. Você vai descobrir uma nova maneira de fazer negócios bons como antigamente.

ARMAZÉM ELECTRIC CO.
O MELHOR AMIGO DA VIDEOLOCADORA.

R.PARAGUAÇU, 45 - PACAEMBÚ - SP - S PAULO - 05006-010
TEL.: (011) 66-9363/3243/8236 - FAX (011) 66-8794

Alagoas: (082) 241 9133, Bahia: (071) 241 8377, Ceará: (085) 253 3198, Brasília e Goiás: (061) 351 0292, Minas Gerais: (031) 3347022, Minas Gerais Interior: (032) 212 2526, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul: (067) 761 1646, Pernambuco: (081) 432 2507, Rio de Janeiro: (021) 590 7043, Rio Grande do Sul: (051) 249 8184, Santa Catarina: (0473) 67 2139, S.Paulo Interior: (0146) 42 1333, (0192) 41 1429, S.Paulo Litoral: (0132) 38 9523, S.Paulo Capital: (011) 917 2228.

TEC TOY

Nintendo
PLAYTRONIC

abril vídeo

Innovative Ways

KING OF DRAGONS

Por ***Baby Betinho***

Há 100 anos um dragão metido à besta chamado Gildiss aterroriza a terra de Malus. O rei desesperado apela para o Mago do reino. O mago só é capaz de fazer um feitiço em que o dragão dormiria durante um ano. No momento em que o bichano despertasse voltaria mais poderoso. O que fazer? Nesse empurra-empurra sempre sobra para um bravo guerreiro resolver a questão. São cinco personagens: Arqueiro, Mago, guerreiro, bárbaro e soldado. Você escolhe o que mais lhe agradar e sai por fases side-scrolling lotadas de inimigos e chefes de fase. Para dar uma força, os programadores não esqueceram de adicionar um montão de magias para ajudá-lo na missão: meteoros, trovões, fogo, sapos e jóias. Os gráficos são pinturas na tela, um som agitadinho e jogabilidade linear. **King of Dragons** é para acabar no mesmo dia. Para o meu caso teria que ser bem mais difícil. É novas!

DICA: este item dá Continues. Eles estão escondidos atrás de pilares ou de cenários. A localização muda de jogo em jogo, portanto, vasculhe!

Fighter (guerreiro)

Cleric

Wizard (mago)

Elf (arqueiro)

Dwarf (Gnomo)

DICA: vá empurrando a magia até qua apareçam inimigos fortes e chatos

DICA: fique perto e saltando na luta contra Dragon Rider. O ataque do mago é mais forte de perto

DICA: contra Wyvern, a mesma coisa. Se estiver voando, ataque só após o rasante do bichão

DICA: a melhor maneira de detonar Gildiss é com magia. Se tiver umas 5 ou 6 vidas dá pra vencer. Quando for atacar faça-o de preferência por trás, senão corre o risco de ser cremado

DICA: detone o Orc King de perto e da mesma linha

Super GP DICA: no logo Capcom digite ↓ R ↑ L Y B X e A. Use o mesmo personagem

KING OF DRAGONS
SNES

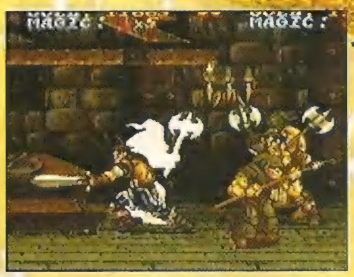
3.8

CAPCOM	
12 Mega - 15 Fases	
2 Jogadores	
Ação - Continue	
GRÁFICO	■■■■■
SOM	■■■■
DIFICULDADE	■■■■■
FUN FACTOR	■■■■■
	1 2 3 4 5

SNES

Por ***Baby Betinho***

Jogo sanguinário em side-scrolling no mesmo estilo de **Golden Axe.** Os bonecos são grandes, os gráficos e "backgrounds" muito bem trampados e a trilha sonora é boa. A Fabricante é a Seika, a responsável pelo desenvolvimento do **Super Turrican**, outro jogão. Um ou dois guerreiros saem dispostos a defender o reino da ameaça do maligno Clovis. Assim seguem, decepando os valentes que cruzam o seu caminho. As armas já indicam o perigo: espadas e machados. Cada inimigo morto é revertido em moedas, magias e itens de energia, contabilizados no marcador no canto superior da tela. Os movimentos se resumem a salto, golpe e direcional. Os chefes de fase são assustadores, mas não resistem a uma sessão ininterrupta de espadadas. Com o decorrer da jornada o cenário vai tomando novas formas. Florestas repletas de salteadores, pântanos e outros perigos. Com dois jogadores o jogo torna-se mais fácil. Quem goste de jogo de ação vai se amarrar na certa. Falei?

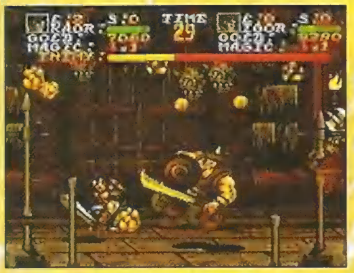


DICA: *para se livrar dos espertinhos que atacam por trás, mantenha o botão da espada pressionado e mude o direcional para o lado oposto*

Para usar as magias é preciso recolher os potes que aparecem no decorrer do jogo. Cada magia gasta dois potes

DICA: *as magias não afetam esse chefe de fase. O jeito é apelar para a violência*

DICA: *contra esses cabeçudos, utilize voadoras. Não fique na frente deles, ou você perderá uma energia considerável*



DICA: *rapidez e eficiência no último mestre. Se você demorar, ele vai recuperar sua energia*

São duas fases bônus. Na primeira você recolhe pontos extras. Na segunda (foto) use as chaves para abrir os baús, neles existem magias, pontos e vidas extras

LEGEND **3.5**

SNES

SEIKA

12 Mega - 6 Fases

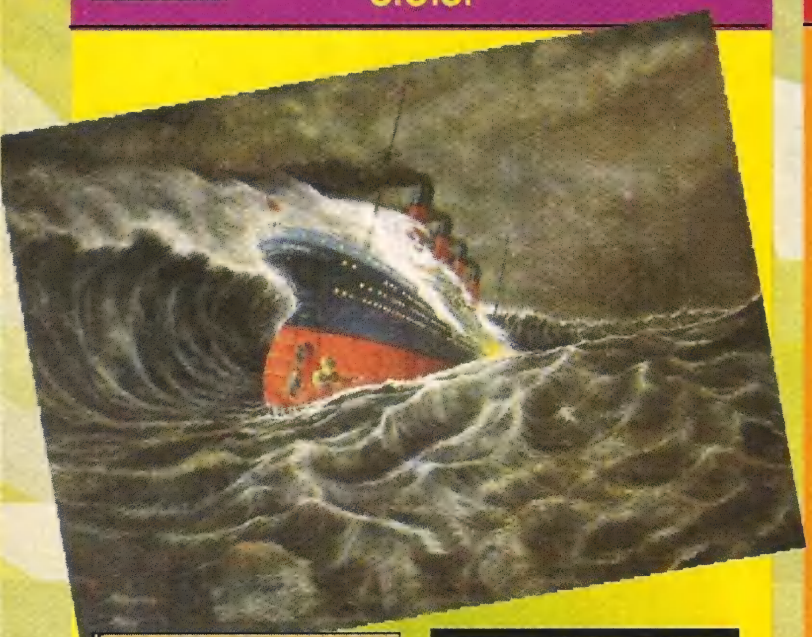
2 Jogadores simultâneos

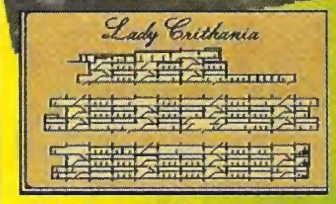
Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		

SNES

S.O.S.





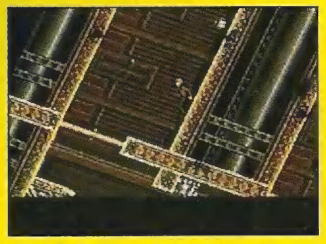
Este é o mapa do navio .Use-o para chegar aos passageiros perdidos

Cada um dos personagens tem uma história diferente

Só faltava essa! Este cart pode ser considerado o primeiro game-catástrofe da história. Lembra de "Destino do Poseidon", filme em que o Ernest Borgnine suava a cacharrel para salvar as vítimas de um naufrágio? Pois é, agora é você tem que substituí-lo. Você está no Septentrion, um navio com alta tecnologia, quando pinta uma tempestade. A partir desse momento você tem que se virar!

Tenha tato para convencer alguns passageiros a se salvar

Aperte o botão R para chamar os passageiros



Cuidado ao pular de grandes alturas pois o barco balança

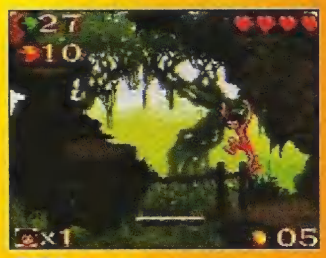
S.O.S.					Vic Tokai
8 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Adventure				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SNES

THE JUNGLE BOOK

Em **Jungle Book**, desenho da Disney que virou videogame pelas mãos da Virgin, você faz o papel de Mowgli e tem de sobreviver aos perigos da floresta. Com a ajuda do amigo Baloo, o menino-lobo deve combater inimigos como Shere Khan, os macacos selvagens e Kaa, a serpente. Side-scrolling com visual de qualidade. A animação dos personagens supera os gráficos. O som é uma música chata "The Bear Necessites". O jogo é difícil, com sistema de continues e passwords e está saindo também para Mega Drive.

DICA: sempre explore o topo das árvores em busca de doces e outros itens



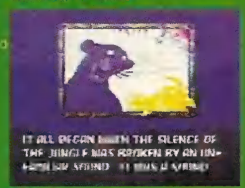
DICA: fique atento nesse ponto a surpresas desagradáveis

Esse é o espírito da selva

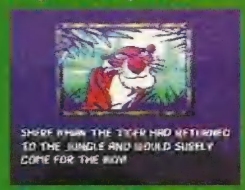
A TURMA

Mowgli

Baloo, o urso



Bagheera, a pantera



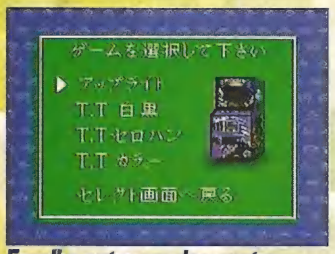
Shere Khan, o tigre

THE JUNGLE...					Virgin
16 Mega 1 Jogador	Fases: 10 Ação/Aventura		Continue? Password		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

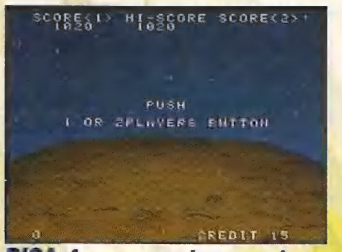
Por ***Lord Mathias***

SPACE INVADERS

O primeiro arcade da história está sendo lançado para SNes. A Taito, apostando no grande sucesso **Space Invaders**, lançado em 78, desenvolveu um jogo que segue à risca o original, com uma mudança básica: o modo 2 jogadores na mesma tela (box). Para quem está começando no videogame e não conhece o petardo, **Space Invaders** é um jogo de tiro simples, com uma dificuldade desafiadora. Você controla um canhão na parte inferior da tela e tem que atirar contra uma legião enfileirada de alienígenas que avançam em direção à base. Com o tempo eles vão tomando um ritmo maior e a sua situação se complica. Há também um disco que cruza a parte superior que deve ser atingido para somar pontos no seu marcador. A ação seria simples caso os monstrinhos não abrissem fogo constantemente contra o canhão. Um clássico para todas as idades!



Escolha entre um dos quatro arcades originais

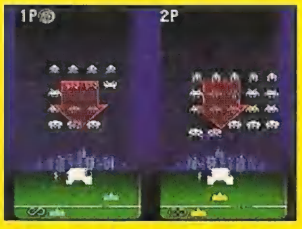


DICA: faça economia, para pôr fichas aperte L ou R

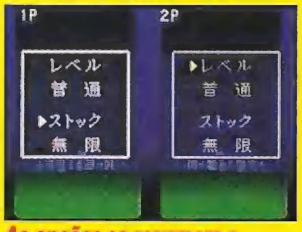
MODO VERSUS

O Modo Versus é ultra interessante. Mistura **Space Invaders** com **Tetris Battle Gaiden**. Não espere encontrar aliens em formato de blocos, ou completar linhas. A semelhança está na tela dividida e nas magias. Cada vez que se atingem certos alienígenas coloridos, isso pode representar um castigo para o seu adversário. Mas cuidado, o feitiço pode virar contra o feiticeiro!

Muita diversão neste modo



Acertar os invaders coloridos também pode lhe causar danos



As opções se resumem a vidas infinitas e dificuldade

Acertando no disco voador você inverte as telas

INVADERS NO TEMPO

No início os invasores vinham em preto e branco

A segunda versão já foi premiada com cores

O fundo excessivamente colorido não emplacou

E a última versão é a mais "moderna" entre elas

SPACE INVADERS
SNES

2.8

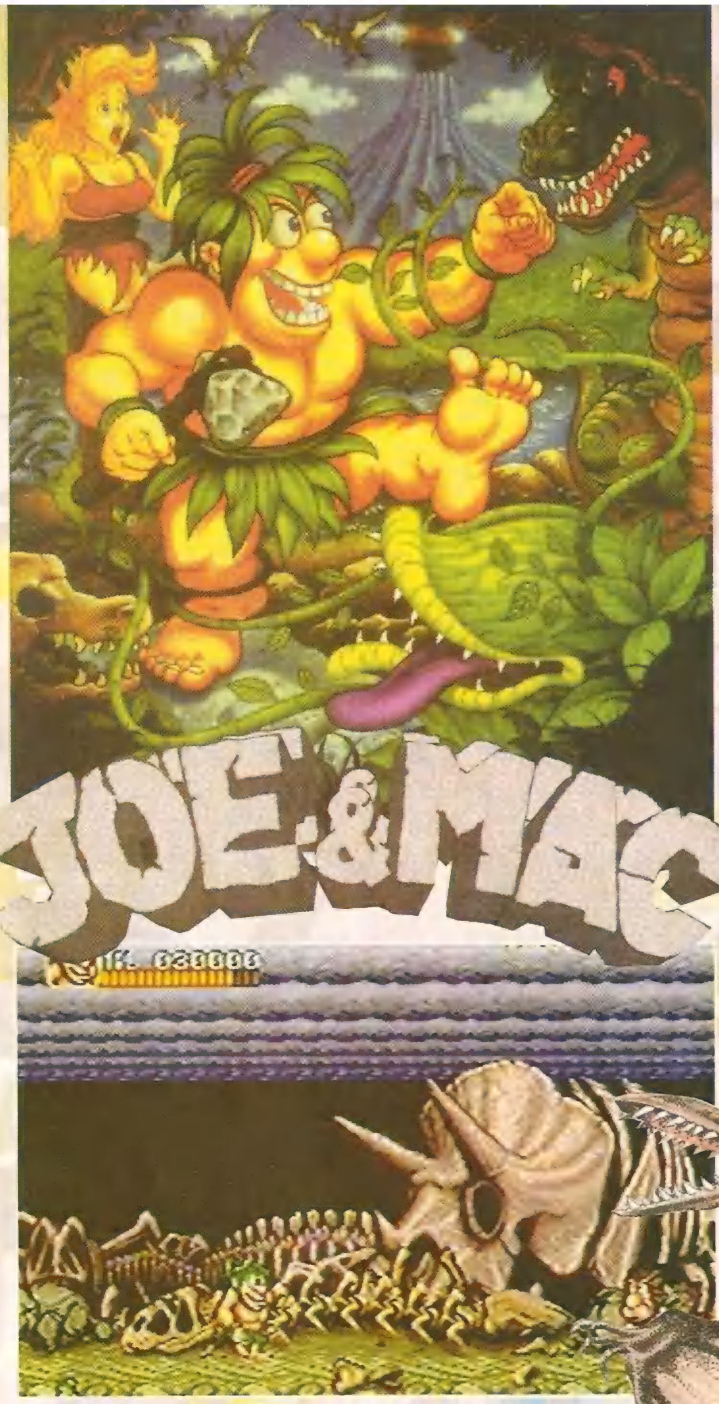
TAITO	
2 Mega - 4 Fases	
2 Jogadores simultâneos	
Tiro	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■			
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		

MEGA

Por ***Marcelo Kamikaze***

Joe & Mac chega para o Mega Drive com um longo currículo de sucesso. Baseado no arcade **Caveman Ninja**, este multi-scrolling, com gráficos dignos de um 16 bits, vendeu nos dois primeiros meses para SNes a cifra espantosa de 150.000 unidades. Na avalanche pré-histórica que vive a mídia, isso até que é considerado normal. Jurassic Park, Família Dinossauro, o novo filme dos Flintstones, tudo isso age como um brainwash (lavagem cerebral) no universo do gamer. Com 1 ou 2 jogadores, música digitalizada e sampleada de primeira e cinco fases de ação com dois chefes por fase. A brincadeira começa quando Joe & Mac, ao voltarem da caçada, descobrem que a garota da caverna foi raptada pelos neandertais. Agora, eles saem na busca da gata, estraçalhando todos os inimigos. Para isso, contam com um arsenal primitivo mas eficiente, afinal, o jogo mostra grande dificuldade. Para chegar ao fim, só gastando tempo e ponta de dedo.



Quem se liga em visual, vai ter grandes recompensas se for adiante, como este cenário com o esqueleto de tryceratops

Como em outras versões, o monstrengo acorda furioso

Fase terminada equivale a beijinho e energia recarregada

Antes do elefantão um trecho de bônus

Esta é a hora da verdade, quando você tem de escolher um caminho para continuar sua batalha

SUPER FORÇA

Para usar, segure o botão de ataque e verá o resultado:

é ótimo contra chefes de fase. Mas cuidado, pois se segurar muito o botão, ele fica cansado e perde energia

JOE & MAC — **3.8**

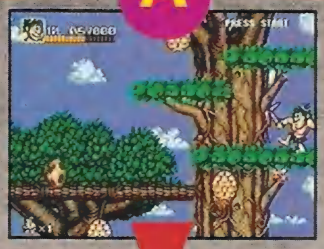
MEGA

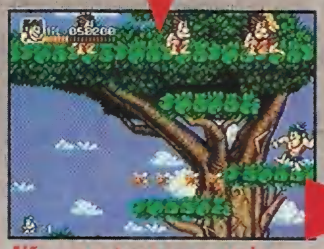
DATA EAST
8 Mega - N/D
2 Jogadores
Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

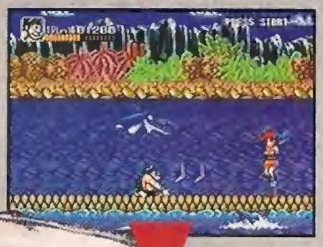
OS CAMINHOS DA PEDRA

A

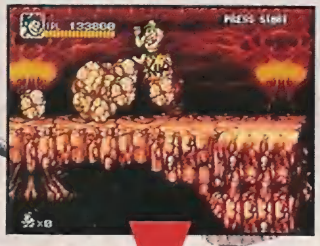




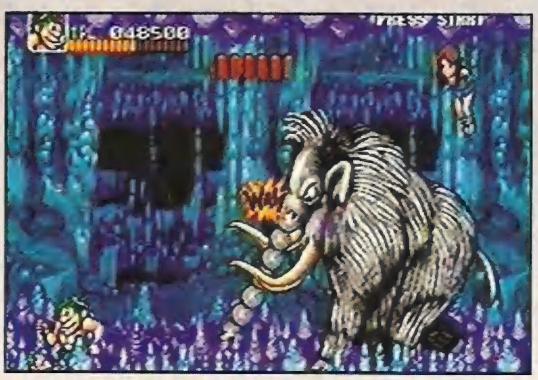
Não perca tempo e energia tentando acabar com as abelhinhas e inimigos. Suba o mais rápido que puder, de preferência pelos cantos, até chegar ao topo

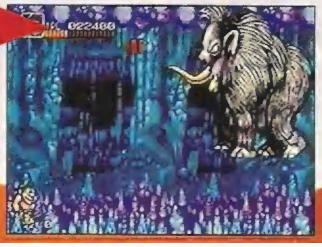


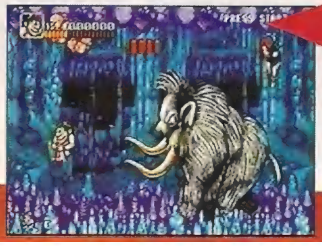
Mate os peixes ficando agachado no centro e mandando bala. Deixe os inimigos voadores de lado, eles são muito resistentes



O elefantão ao lado faz tudo para esmagá-lo. Cuidado com as pedras que ele joga



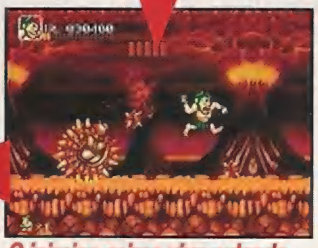




B

Muito cuidado com pedras e inimigos rolantes. Acerte-os com o pterodáctilo pelas costas e procure matar também seus filhotes. Cuidado com os rasantes

O monstro aquático aparece de repente. Tente atirar por baixo de sua cabeça. Quando ele mergulhar, fique agachado, como nas fotos



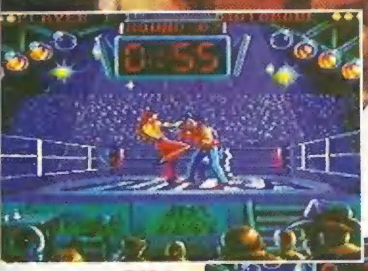
O inimigo acima vive pulando, acerte-o quando ele der suas paradinhas

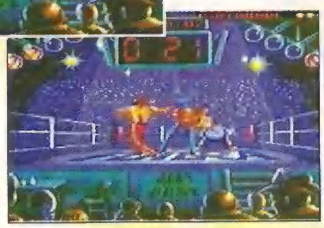
Por ***Baby Betinho***

BEST OF THE BEST

No modo treino você aperfeiçoa suas técnicas, sendo que somente é possível aumentar 4 pontos por luta ganha. Contra o sparring você melhora a resistência, contra o saco de areia a força e o alvo móvel, o reflexo

Nesta tela você escolhe os tipos de golpes que irá desferir e, ao lado, os comandos utilizados para os respectivos golpes





DICA: *supergolpe (só 3 por round) + ↑ e A : resulta em pancada dupla*

FORÇA TOTAL

DICA: *Aqui vai um superpassword para você começar o jogo com energia completa: 4 7 5 W W B B C 1 V*

Golpes. São três golpes especiais por round: use-os só na hora certa. Além da luta, há um modo treino (saco de areia, sparring e teste de chute) em que você aperfeiçoa as técnicas para enfrentar inimigos mais poderosos. As primeiras lutas são fáceis, mas com a depois complica. Cada luta ganha e um bom desempenho nos treinos rende até 4 pontos

O KUMITE

Para conseguir chegar a este modo é necessário lutar no ringue, conseguir uma boa pontuação e estar bem treinado pois a opção aparecerá sozinha. Neste modo não é possivel a escolha do adversário e você não terá direito a password, é na raça

BEST OF THE BEST
MEGA DRIVE

3.5

ELECTRO BRAIN
12 Mega - N/D
1 Jogador
Luta - Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	

FATAL FURY 2

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Por *Slo Mo*

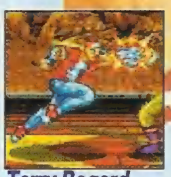
Fatal Fury 2 chega ao mercado para fazer frente a ***Street Fighter II Special*** e ***Mortal Kombat.*** Com 24 Mega de memória e a fama de número 1 dos jogos de luta, promete arrebentar. **Fatal Fury 2** é uma transcrição fiel para Mega Drive do original Neo Geo. Você tem uma escolha difícil pela frente: 12 personagens com um repertório complexo de movimentos, incluindo quatro ataques especiais e a defesa (bloqueio). Há também a opção fulminante, o Super Attack, que pode ocasionar danos irreversíveis a seu oponente. A diferença "sutil" de **FF** em relação a outros títulos está nos movimentos tridimensionais que possibilitam aos guerreiros direcionar para cima, para baixo e na diagonal em sua linha de ataque. Para aumentar suas chances de vitória, **FF2** conta com um excelente sistema para controles de seis botões. Você até pode sagrar-se campeão com o antigo três botões, mas, para ativar os chutes e socos fortes, terá que fazer o maior contorcionismo nos dedos, usando a sequência: manter pressionado o C e apertar o A ou B .

DICA: ***seja rápido para defender por baixo e por cima e acerte! Ataques aéreos costumam ser bloqueados por baixo***

DICA: ***o lutador comandado pelo CPU pula facilmente sobre suas magias***

DICA: ***Jubei pode seguir seus projéteis com rapidez***

A emoção está garantida com Fatal Fury 2

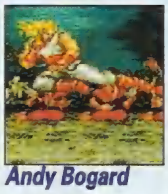


Terry Bogard

Kim Kap Hwan

Jubei Yamada

Axel Hawk



Andy Bogard

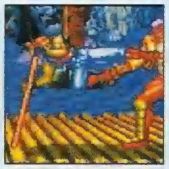
Mai Shiranui

Cheng Sin Zan

Lawrence Blood

Joe Higashi

Big Bear



Billy Kane

Wolfgang Krauser

Mega Drive
FATAL FURY 2
Takara

Gráficos espetaculares e muita ação na pancadaria fazem do lançamento de Fatal Fury 2 uma notícia ótima para os Mega Drivers.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.5	4.0	4.0	Avanç.

US$ 69.95
24 Mega
Disponível
Luta

2 jogadores
12 fases
Visão lateral

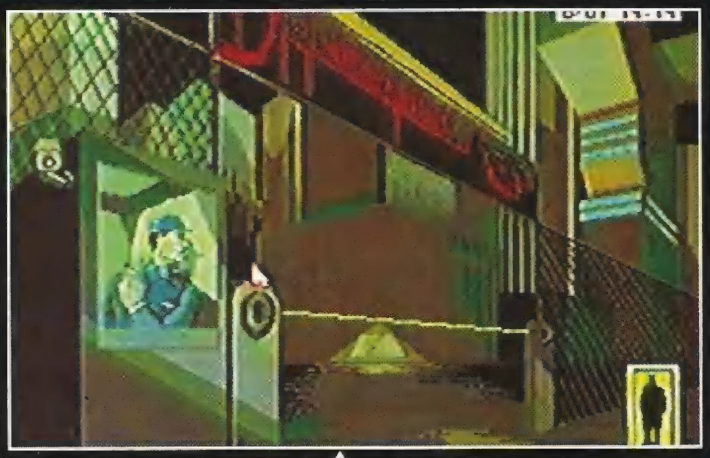
DISTRAÇÃO FATAL

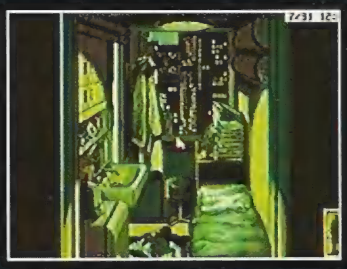
Gráficos e animações incríveis, comparáveis às de ***Street Special*** e ***Mortal Kombat***, garantem o espetáculo. Mas tem os seus deslizes. Os pixels estão brilhantes demais nos scrollings de cenário. Dá um efeito legal, mas fica impossível de ver alguns movimentos do inimigo. Os sons tentam agradar, mas só conseguem irritar o jogador. **Fatal Fury** é diversão garantida em fighting game para Mega. Mas é preciso ter um controle de seis botões. Aí, a jogabilidade fica 100%. O jogo tem a sua pole-position na preferência dos gamers ameaçada com o lançamento certo da versão **Fatal Fury Special** para SNes. Parece que a Sega não vai entrar na onda.

SEGA CD

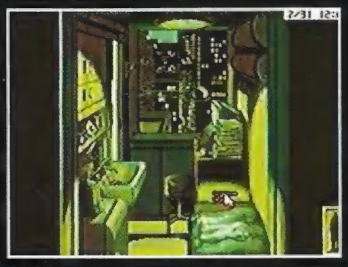
Por *Marcelo Kamikaze*

Rise of the Dragon **é um adventure que tem como cenário uma metrópole num futuro próximo. A visão de mundo pode ser definida como Cyber Punk (exemplo de um filme Cyber Punk: Blade Runner). Você encarna William 'Blade' Hunter, um ex-policial, que agora trabalha como investigador particular. Sua próxima missão é desvendar um assassinato: a vítima é a filha do prefeito. A causa foi uma mutação genética devido a drogas. O prefeito não quer a polícia no caso e aí que entra Blade. Seu limite é de 5 dias. Depois a droga mortífera se espalhará pela cidade. Você pode usar qualquer arma e os truques mais sujos para desvendar o caso e impedir a ascensão do Dragão. O estilo de jogo de *Rise of the Dragon* (adventure), frequente em computadores, se baseia em verificar os lugares (como em *Jurassic Park CD*) e falar com as pessoas. Mas a fala não é simples. O rumo da conversa é definido por várias opções. Podem-se obter informações preciosas ou comprar uma briga feia. Blade Hunter dorme a uma da madrugada. É bom estar em casa ou em segurança a esta hora, senão pode ser roubado. Grande jogo para os amantes do gênero. DICA: seus conhecimentos de inglês serão testados. É bom ter um ouvido apurado.**





DICA: primeira coisa a fazer. Vestir suas roupas e colete. No banheiro tem mais itens



DICA: sua arma está atrás do travesseiro. Deixe-a aí caso vá ao Pleasure Dome

DICA: após escutar todos os recados, pegue a foto de Chandra na impressora

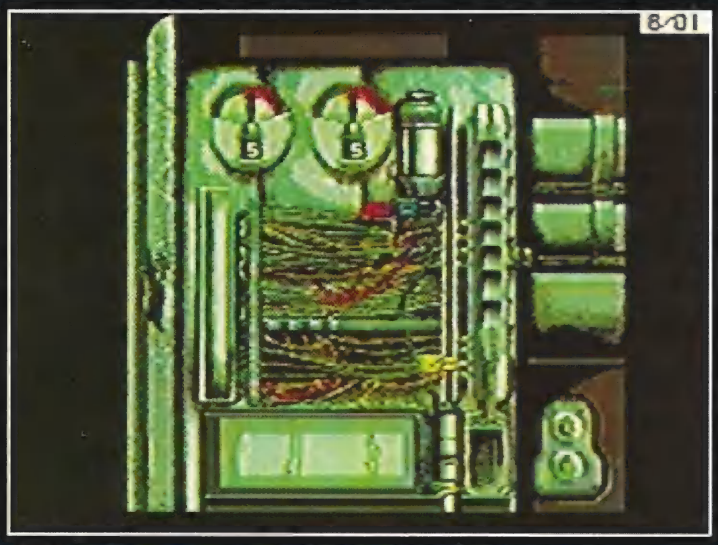
DICA: só entre no Pleasure Dome desarmado. Deixe-as em casa, senão pode tomar uns sopapos

RISE OF THE DRAGON
SEGA CD

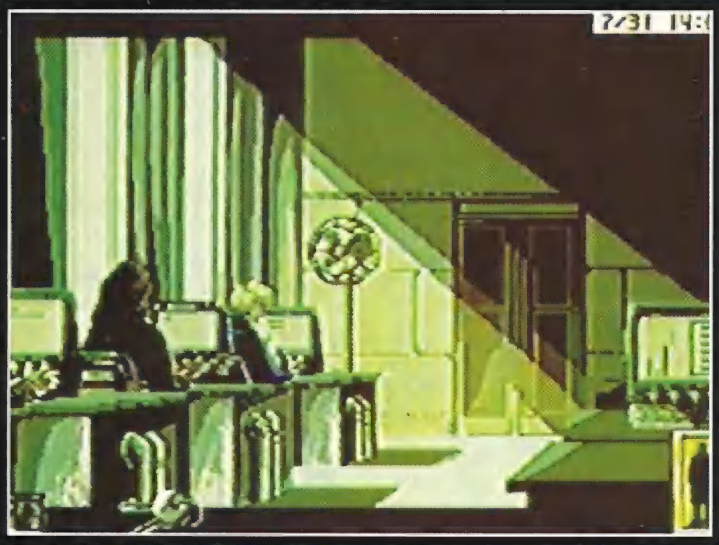
3.8

DYNAMIX
CD - N/D
1 Jogador
Adventure - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■		



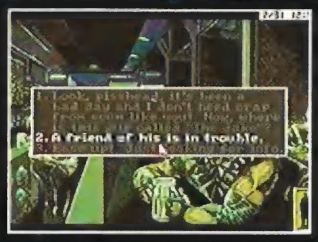
DICA: *veja como grampear o videofone de Jonny Quaum. Encaixe as peças no lugar certo. Abra a porta com uma bomba*



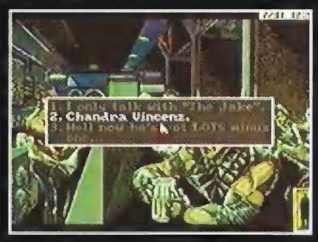
DICA: *Karyn possui as chaves do armário de sua casa. Ela trabalha no bureau no prédio da prefeitura*

LÁBIA ESPERTA

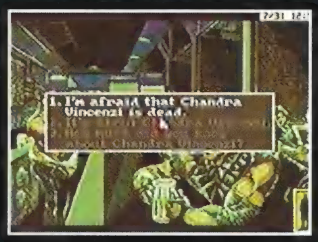
Fale com o cara no fundo do bar e siga estas opções



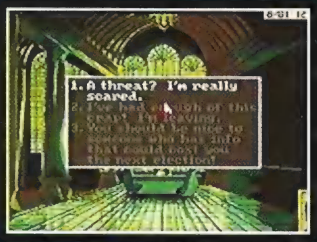
A escolha errada pode ser trágica



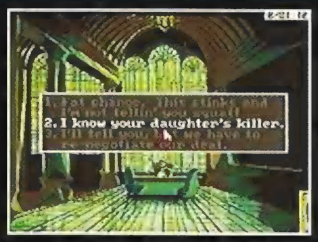
Pergunte sobre a ligação de Chandra e Jake



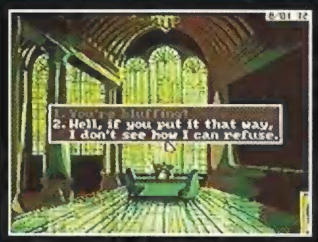
Após esta resposta mostre a foto de Chandra



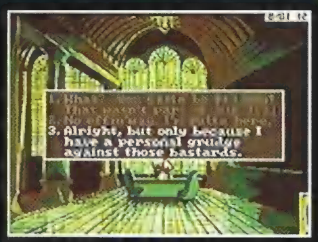
Em posse do videotape fale com o prefeito



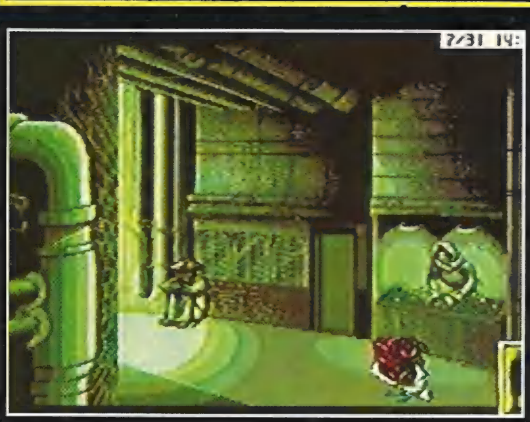
Após esse resposta mostre o videotape



O prefeito o coloca contra a parede



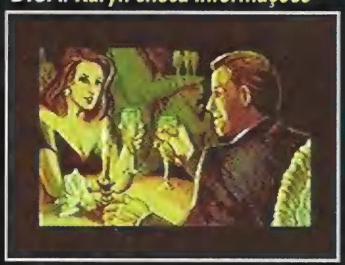
Depois disso ganhe o passe para Armory



DICA: *compre estas flores para Karyn. Afinal de contas, nada melhor para contentar uma bela moça. Depois de cuidar da parte agradável, peça a Karyn uma análise da amostra da droga e o conteúdo do cartão de Chen*

DICA: *no banheiro do apartamento de Chen se encontra uma amostra da droga. Na sala você vai achar um cartão de identificação no videofone. Mas seja rápido, caso contrário a polícia vai chegar e o prenderá*

DICA: *Karyn checa informações*



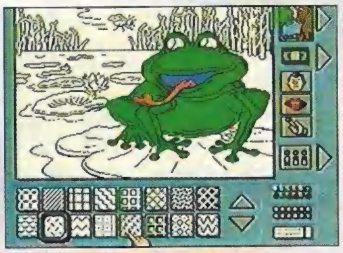
DICA: *lembre do encontro ás 19:00 (31 de Julho) no ap de Karyn*

SEGA CD

Por ***Marjorie Bros***

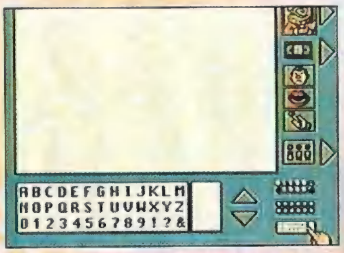
Kandinskys, Picassos, Gauguins e Mirós... preparem-se! Saiu **My Paint**, o editor de gráficos para Sega CD, na mesma linha do **Mario Paint** (SNes). Até agora o sistema Sega tinha apenas um fraco editor de gráficos denominado **Art Alive** (Mega Drive), um cartucho com a reles memória de 2 Mega. Nesse caso, a coisa é diferente, trata-se de um CD com muitos recursos e ferramentas: lápis, spray, balde, borracha, texto, figuras prontas, coloração. Infelizmente, **My Paint** acaba sofrendo os limites impostos pela qualidade gráfica do Mega, que oferece uma paleta de apenas 16 cores por tela. Isso é muito pouco numa época em que um computador gráfico de médio porte pode trabalhar com cerca de 16 milhões delas. No aplicativo, há também algumas ferramentas específicas para animação. Mas não espere um produto final com a qualidade de um desenho Disney. A melhor pedida para controlar este aplicativo é um bom mouse. Voilá!

O magnata dos games ataca no Sega CD



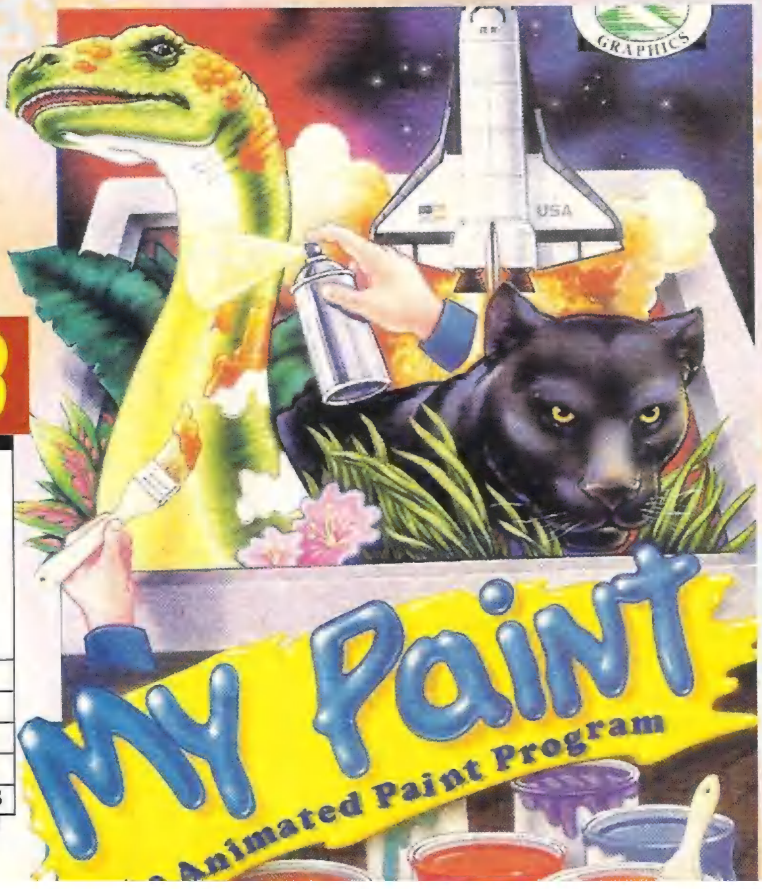
Há vários tipos de texturas

Use esse item para apagar tudo



Use os inúmeros tipos de letras

Defina a espessura do traço com C

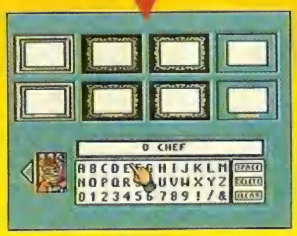


A opção acima é um verdadeiro presente. A tela em branco...

...ganha forma. Basta utilizar seu pincel e o desenho ganha corpo

Aqui você pode desligar o som e efeitos sonoros, além de editar sua paleta de cores

PINTE O CHEFE



A Marjorie deve estar em dívida com o Chefe. Será que ela não tinha outra coisa para desenhar!?

MY PAINT — **3,8**

SEGA CD

TOOLWORKS

CD - N/D

1 Jogador

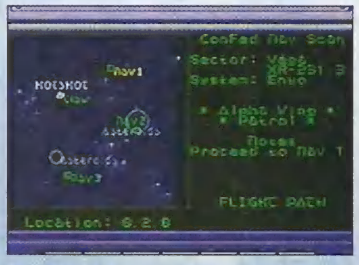
Educativo - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	

Por ***Maecelo Kamikaze***

Um dos melhores simuladores de vôo para computador de todos os tempos tem finalmente sua versão para o CD da Sega. Você é o melhor guerreiro do seu exército, mas ainda não está preparado para enfrentar o que vem pela frente - a frota dos Kilrathis, uma raça de felinos, trama conquistar o seu planeta. Sua missão é interceptá-los a todo custo. A bordo de caças modernissimos você tem que acabar de uma vez com esta ameaça. **Wing Commander** é um combate espacial futurista, que requer do piloto muita concentração. Olhos no painel, dedos no botão. A versão para Sega CD chega com muita semelhança à do SNes. O número de missões foi aumentado, assim como o de vozes digitalizadas. Os gráficos continuam os mesmos: excepcionais. Jogo obrigatório para CD maníacos. **Wing Commander** constitui um excepcional simulador de caça espacial com ação 3D, full screen (telas inteiras) e mais de 40 missões. Que mais poderia esperar um piloto como você?

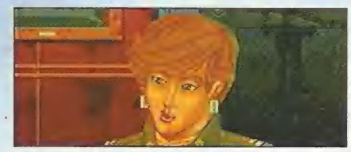
Atravesse com cautela o cinturão de asteróides



Aqui está o mapa do setor. Nele está também a localização dos cinturões de asteróides. Defina a melhor trajetória

DICA: *use o laser a curta distância. Cuidado para não colidir com a nave*

Ao voltar para a nave mãe "Tiger's Claw", peça permissão para pousar. Para isso use o rádio (no canto inferior esquerdo do painel)



Angel e Paladin dão boas dicas sobre sua primeira missão

É possível ejetar em caso de apuros, caso contrário seu destino não será dos melhores

WING COMMANDER
SEGA CD

4.0

MINDSCAPE

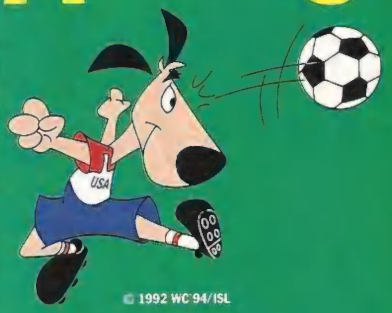
CD - N/D

1 Jogador

Simulador - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	

A COPA DO VAI SER POR 1 BILH PESSOA SERÁ QUE CA TOD NA SUA



© 1992 WC'94/ISL

© 1992 WC'94/ISL

© 1992 WC'94/ISL

GAME GEAR®

Master System®

FOX

CONHEÇA O AMAZONAS

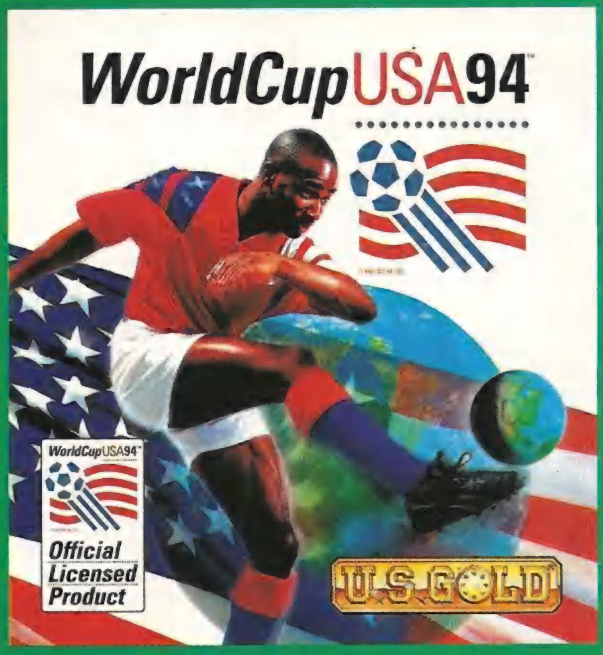
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

©1991 WC'94/ISL. ©1992 WC'94/ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. Licenciada oficial U.S. Gold Ltd. U.S. Gold é marca registrada de U.S. Gold Ltd. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença de U.S. Gold Ltd.

© 1992 WC 94/ISL

MUNDO VISTA ÃO DE S. BEM O S CASA?

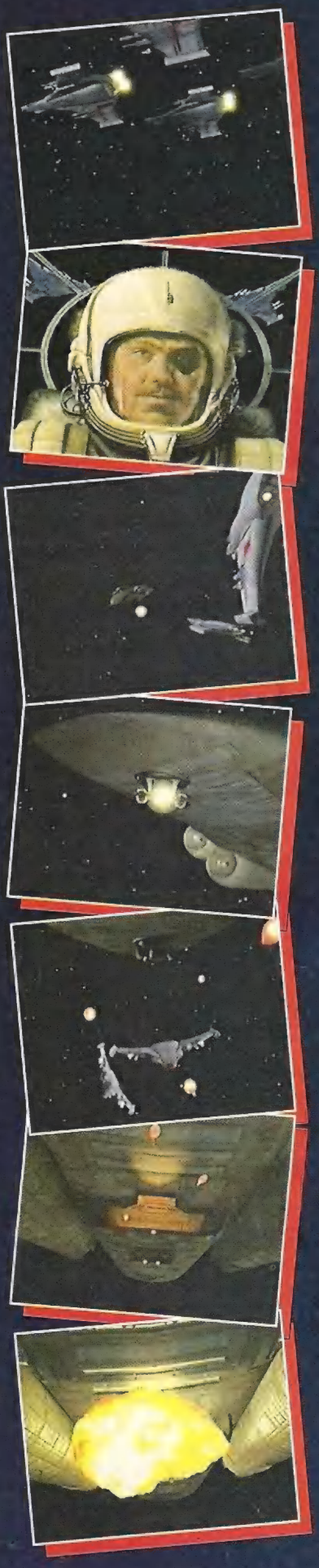
© 1992 WC 94/ISL

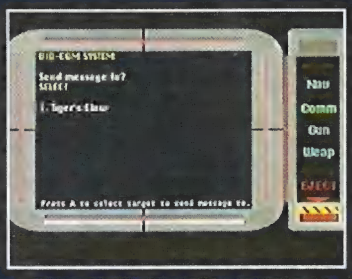


A sede da Copa acaba de ser transferida. Para a sua casa. É lá que você vai jogar o único Game Oficial do Campeonato Mundial e acompanhar de perto tudo o que vai acontecer nos Estados Unidos: os 24 países classificados, os estádios onde vão acontecer os jogos, a torcida, o mascote. Tem até informações em vários idiomas! Jogue World Cup 94. Só não esqueça de avisar a sua mãe que o maior evento de futebol do mundo vai rolar na sala.

MEGA DRIVE®

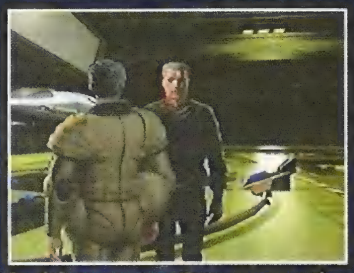
SEGA TECTOY





Para pousar, é preciso permissão. Aperte X + B para pedi-la

Use o hiper-espaço e ganhe tempo



Se deixar seu co-piloto morrer vai voar sozinho depois

DICA: usando eject você pula uma missão. Funciona só uma vez

DICA: o segredo para se dar bem no jogo é manter a formação da esquadrilha a qualquer custo, senão você vira uma presa fácil

SUPER WING COMMANDER

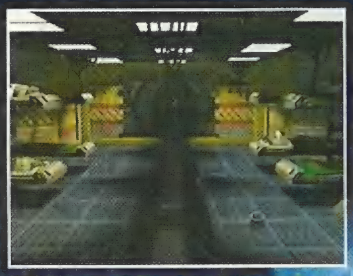
Por *Marjorie Bros*

Afinal uma versão de *Wing Commander* que consegue ser melhor que a original para PC. Produzido pelos idealizadores da série, a Origin, *Super Wing Commander* vai deixar qualquer fã da série tonto. A história e a animação são de primeira qualidade. Os gráficos beiram a perfeição. Infelizmente, tal perfeição não chegou aos controles, a nave demora um pouco para reagir aos comandos, mas nem por isso você deve se atirar do décimo quinto andar. Poucos minutos em frente da tela farão você esquecer esse problema.

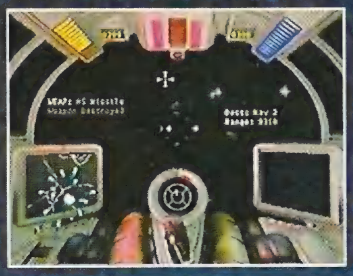
A história é envolvente, uma nova raça alienígena foi contactada pela federação. Batizada com o nome de Double Helix, essa raça é dotada de tecnologia muito avançada. É de vital importância estabelecer contato entre as raças.

A bordo da nave Tiger Claw, você, um piloto novato, foi escolhido para participar dessa importante missão. Obviamente, o caminho não será nada fácil. Dessa corrida participam também os Kilrathis, a poderosa raça guerreira, já conhecida de outras aventuras.

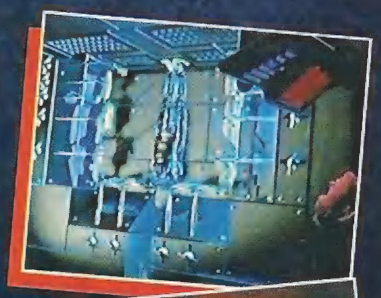
Ao todo são 72 missões, tempo mais que suficiente para você se familiarizar com toda a tripulação da Tiger Claw e passar de novato a um verdadeiro ás do espaço.

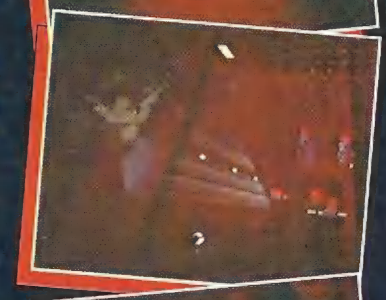


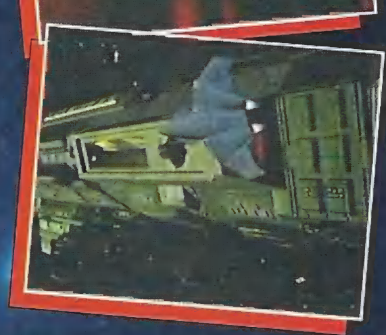
Mesmo depois de tantas versões, a goteira ainda não foi consertada



Sua nave aguenta alguns tiros, mas é melhor não arriscar







SUA EQUIPE

Seu primeiro parceiro é experiente. Observe seus passos

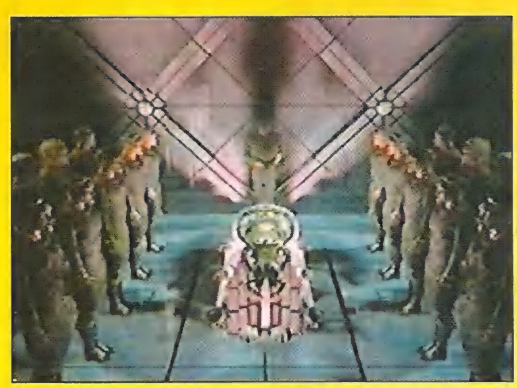
As mulheres não ficam por baixo: Angel voa bem

Maniac é meio doidão. Não confie muito nele

LUTO ESPACIAL

Nada poderia ser mais trágico: além de morrer...

...você assiste ao seu funeral, com direito a discurso...



...e tudo, antes de ter o corpo lançado no gélido espaço sideral

A visão externa é bonita. Mas dificulta o controle da nave

SUPER WING COMMANDER

3DO

4.3

ORIGIN

CD - 72 Missões

1 Jogador

Tiro - Bateria

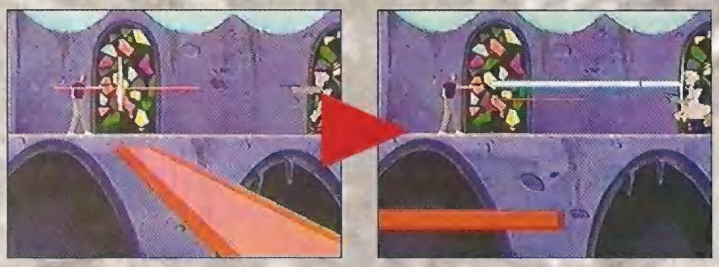
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■		

OUT OF THIS WORLD

Por *Marcelo Kamikaze*

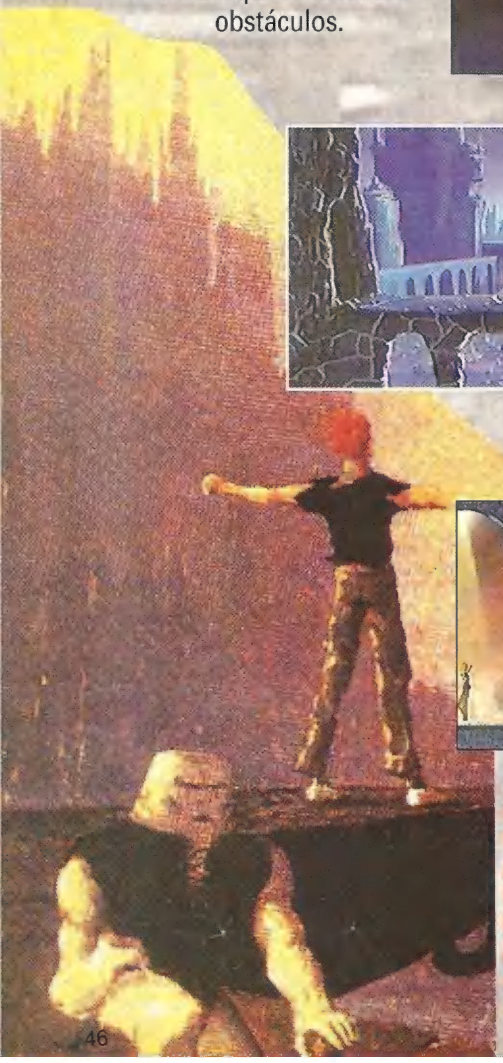
Nada melhor do que aproveitar um novo console para lançar velhos títulos. Com o 3DO não poderia ser diferente. Nessa aventura, um cientista é transportado acidentalmente para outra dimensão durante uma explosão em um acelerador de partículas atômicas. É óbvio que estamos falando de **Out of This World.** O clássico chega à era 32 bits sem muita inovação. Os gráficos melhoraram, principalmente nos cenários, muito bem trabalhados. O som é um primor e vai levá-lo ao delírio. Mas o jogo não apresenta novos desafios. Quem já terminou a versão para SNes vai encontrar aqui os mesmos obstáculos.

Ao receber a descarga elétrica, nosso herói acabou caindo em uma outra dimensão. Um reino hostil e selvagem em que todo cuidado é pouco

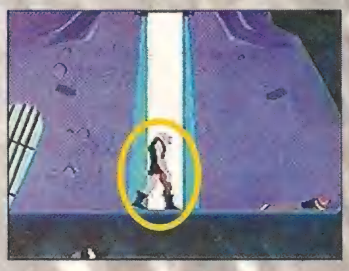


DICA: para passar desse trecho você deve primeiro fazer um escudo com sua arma. Assim que o escudo estiver armado, carregue sua arma ao máximo e dispare. Volte a carregar seu escudo novamente. Prossiga dessa maneira até eliminar todos os inimigos

DICA: nesse ponto, não se assuste com a distância. Corra e pule o mais próximo da beira. Você irá cair na parte inferior da ponte. Depois disso, carregue o tiro e abra uma passagem na parede



DICA: alguns trechos requerem um pouco de raciocínio. Para acabar com o palhaço que fica soltando bombas, construa um escudo próximo à porta. Aproxime-se para abri-la. Quando a bomba estiver perto da porta, volte e devolva ao dono



DICA: enquanto seu amigo e o sósia dele trocam tapas e carícias, rateje rapidamente até as alavancas à direita. Espere a luta terminar e, quando o bandido chegar no local indicado pela foto, acione a alavanca. Volte rastejando até o centro. Fim de jogo

OUT OF THIS WORLD
3DO

3.5

INTERPLAY

CD - 13 Fases

1 Jogador

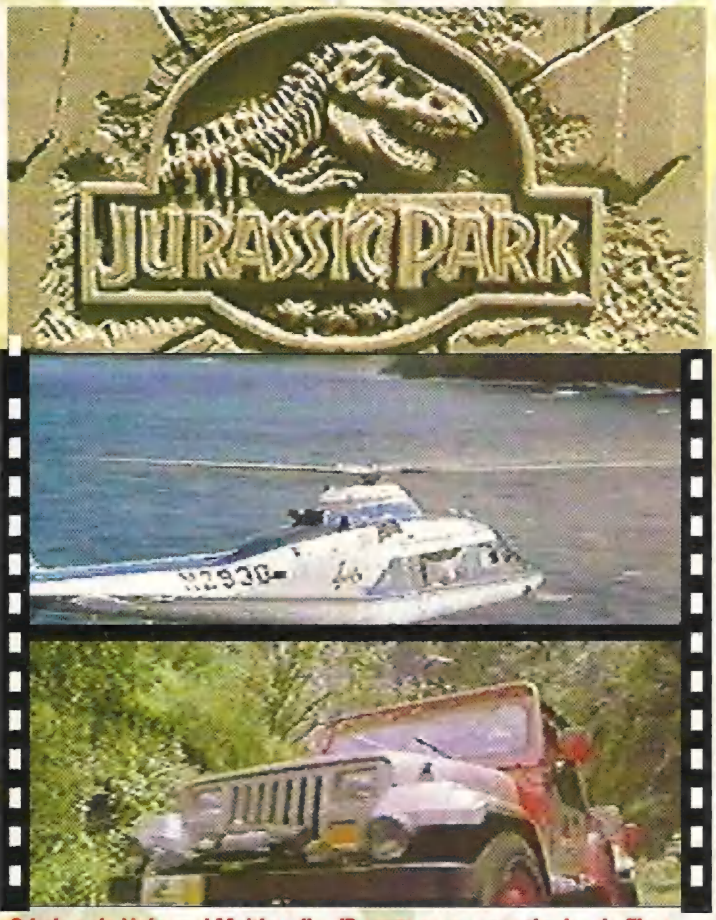
Aventura - Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		

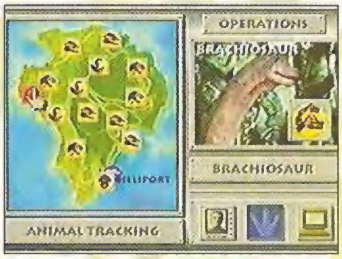
3DO

Por *CHEFE*

Após escaparem do famoso parque, os dinossauros de Spielberg atacaram e conquistaram quase todos os cantos do planeta Terra. Brinquedos, gibis, lápis escolares e até cuecas, tem dinossauro em tudo quanto é lugar. O console da Panasonic bem que tentou resistir, mas no final acabou cedendo. Usando imagens tiradas do próprio filme de Steven Spielberg, **Jurrasic Park Interactive** é um jogo diferente de tudo o que você já viu. Uma inteligente mistura de filme, jogo e estratégia. Você é um dos engenheiros no controle do parque jurássico e foi deixado sozinho durante a queda de força que libertou todos os dinossauros. Cabe a você levar todos os hóspedes em segurança até o heliponto. No caminho há diversos tipos de desafios: labirintos, perseguições e muitos, mais muitos dinossauros. Nem com todo o tempo do mundo seria possível domesticá-los. Em algumas fases o jeito é atacar, em outras, a sua única opção é cair fora bem rápidinho.



Criado pela Universal Multimedia, JP conta com cenas tiradas do filme

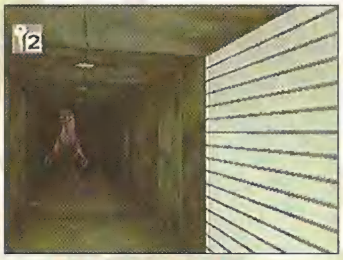


***DICA:** verifique o mapa, cada animal corresponde a uma fase*

Como esse existem muitos. E não paracem muito amigáveis

Pise fundo e se ligue no aviso do retrovisor: os objetos estão mais próximos do que parece

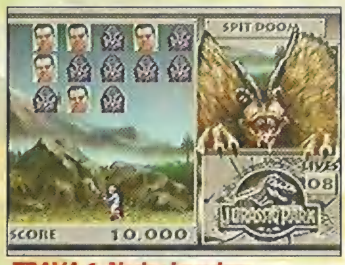
***DICA:** acerte primeiro os dinos menores*



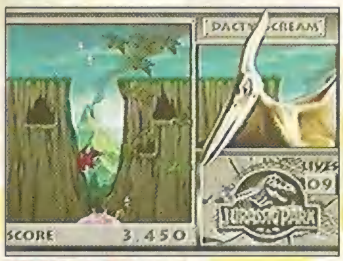
Aqui o segredo é decorar o caminho que está no manual

AS CINCO TRAVAS JURÁSSICAS

Sua segunda missão no jogo é enviar um S.O.S. para o navio cargueiro e impedir que ele parta com a carga furtada de DNAs. Para ligar o computador, você tem de passar por 5 travas eletrônicas.



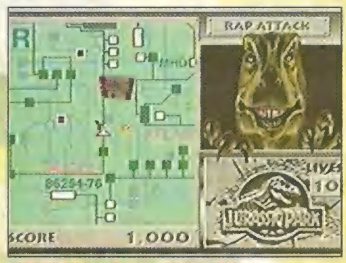
TRAVA 1: Nedry Invaders



TRAVA 2: Pterogalaga

TRAVA 3: Bate-ovo

TRAVA 4: Battle Jeep



TRAVA 5: Asteróides 2020

JURASSIC PARK
3DO

3.8

UNIVERSAL MULTIMEDIA

CD - 9 Fases

1 Jogador

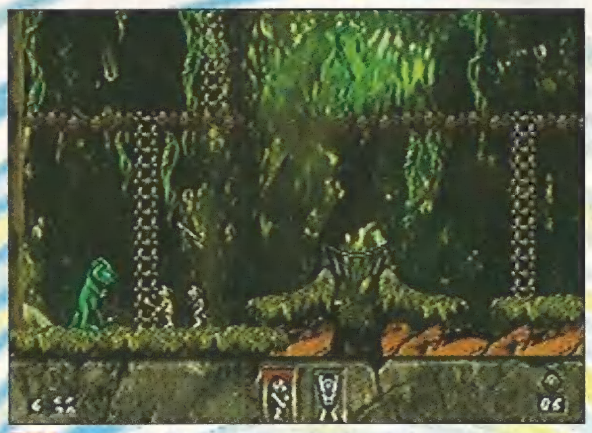
Aventura - Batera

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

JAGUAR

Por **Chefe**

A Atari relança um antigo jogo chamado **Humans**, com novo nome. A jogabilidade é idêntica, embora os gráficos estejam mais detalhados e coloridos. Mais que um estilo inspirado em Lemmings, Dino Dudes requer do jogador extrema precisão em administrar o progresso de sua tropa, guiando-os e sabendo usar os objetos do cenário a seu favor. Os neanderthais podem encontrar grande variedade de itens, como magias, fogo e rodas. A animação dos bonecos tem um toque hilário. Cada fase tem um objetivo diferente: escalar montanhas, resgatar parceiros etc. **Dino Dudes** faz ótimo emprego do controle do Jaguar. Você utiliza três botões de tiro para escolher e iniciar os movimentos, e reveza entre quatro ou mais Dudes com as teclas numéricas. A músicas e sons são o "must", talvez os melhores já lançados até hoje para o sistema.



DICA: *passe rápido na ponte pois ela cai. Jogue a lança no dinossauro*

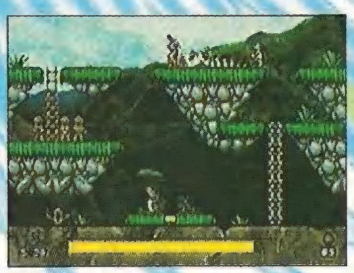
Esse é um típico jogo de paciência. O melhor é fazer a mesma fase várias vezes para aprender o melhor caminho. Tente não perder amigos

A descoberta da roda: use-a para pular os buracos

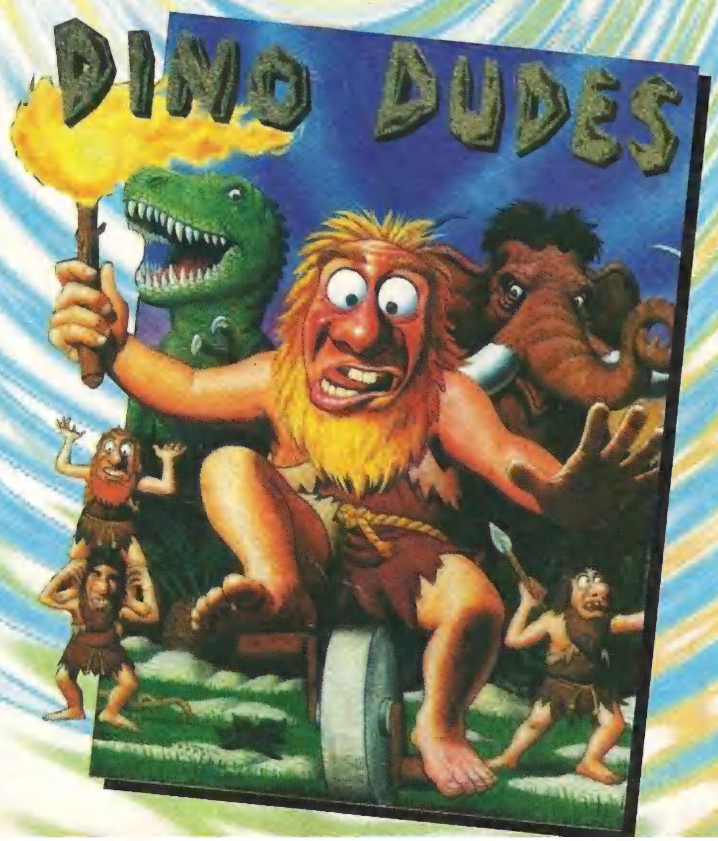
Se você dançar ainda vai levar um sarro: o macaco sai de Ferrari

TÁTICA *1 - aqui você precisa pegar a tocha. 2 - deixe um bonequinho na posição indicada para que o pilar de cima desapareça. 3 - use a tocha no arbusto para seguir adiante. 4 -já sem o pilar saia tranquilo. 5 - a lança não é necessária, é só para enganar os trouxas*

Em certos casos você vai precisar da ajuda dos pré-históricos



DICA: *cuidado com a força para não atingir seus amigos*



DINO DUDES
JAGUAR

3.8

ATARI

12 Mega - 80 Fases

1 Jogador

Quebra-cabeça - Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.
A "EuSou" traz prá você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

Winners Champion

A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Winners Boy

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

GOLPE FINAL

Por ***Baby Betinho***

Como fazer aparecer Gouki? Finalmente, esse mistério agora não existe mais. O enigmático lutador arcade que vem sendo procurado por gamers de todo mundo, agora pode ser descoberto.

Há dois modos para você fazer com que o misterioso e poderoso lutador apareça:

1 - Chegar até o chefão Vega com um score que sempre deve ser superior a 1.200.000 pontos.

2 - Chegar até Vega com tempo-sobra inferior a 1500. Tempo-sobra são aqueles segundos que restam depois de o round ter sido definido. A somatória de todos os tempos-sobras deve ser inferior a 1500.

Caso consiga atingir um desses dois estágios dentro do jogo, você pode usar continues à vontade ou mesmo entrar com 2 jogadores.

Gouki usa praticamente os mesmos golpes que você já conhece de Ryu e Ken, além de possuir movimentos originais. Seus golpes, porém, por serem de um lutador com espírito assassino, possuem um poder de destruição muito superior.

COMO AGE O LUTADOR MISTERIOSO

Vejamos o modo de lutar de Gouki a fim de criar estratégias para vencê-lo. Geralmente, em combate de longa distância, ele o encara com Hadoukens e Hell Hadoukens. Numa certa hora, Gouki pode aplicar uma voadora, um Hadouken aéreo ou até mesmo um Ashura Sempu para confundir. Caso o combate seja de curta distância, Gouki prefere usar várias

E bom ir treinando bastante para encará-lo. Senão você vai ver esta tela muitas e muitas vezes

Mais uma vítima do temível lutador. Veja bem o modo de ação de Gouki para criar estratégias de batalha

sequências, em especial a rasteira média, seguida de projétil. Outra alternativa consiste em usar o Ashura Semku e desferir um Shouryuken por trás. Gouki, após usar seu Hadouken aéreo, pode ainda dar uma voadora, tudo isso no mesmo salto.

A SEQUÊNCIA FATAL

Já foi confirmada uma sequência de golpes que parece ser a arma fatal de Gouki. Ela começa com um Hadouken aéreo, seguido de uma voadora, continua com um Tatsumaki e acaba com um Shouryuken. Se você for vítima de uma série dessas de golpes, não vai estar em muito boas condições para contar como foi a história. Caso ele fique com pouca energia, não é raro apelar com a sequência chute fraco seguido de arremesso. **Street** chegou a sua quinta versão. Em cada uma delas, incorporou elementos novos e sua jogabilidade só aumentou. A dificuldade também é maior com a aparição de um lutador escondido, fortíssimo e de alta competitividade. Vencê-lo significa tornar-se o verdadeiro Grand Master.

O 17° WORLD WARRIOR

Gouken foi o mestre de Ryu e Ken. Entre seus ensinamentos, estão incluídos os 3 golpes milenares, o Hadouken, o Tatsumaki e o Shouryuken. Esses golpes foram desenvolvidos como um método de assassinar. Porém, o mestre de Gouken, Goutetsu, retirou o espírito assassino que eles possuíam e elevou-os à categoria de arte marcial. Após a morte de Gouken, os únicos possuidores dessa técnica seriam Ryu e Ken. Porém, Gouki, irmão de Gouken, matou o mestre Goutetsu com o espírito assassino. Gouki sumiu após o crime. Gouken nada havia contado a Ryu e Ken e ninguém sabia de Gouki. Agora ele reapareceu, sem que ninguém soubesse o porquê e onde ele andou todo esse tempo.

Hadouken

Gou Hadouken - Parecido com o de Ryu mas o movimento é mais rápido e o "congelamento" é mais curto

Shouryuken

Gou Shouryuken -Pode ser definido como Shouryuken + Tiger Uppercut. Acerta três vezes

Zanku

Zanku Hadouken - A única magia aérea do jogo. Solta duas na sequência

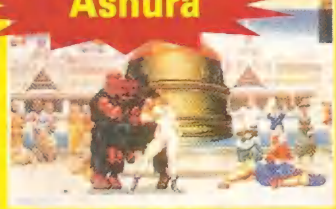
Hell

Hell Hadouken - Versão infernal do Fire Hadouken de Ryu

Tatsumaki

Tatsumaki Zankukyaku - Tem o normal e o aéreo. Mais forte que o de Ryu

Ashura



Ashura Semku - Movimento de defesa invencível e pode atravessar os oponentes

O PERFIL DO LUTADOR

Nome: **Gouki (significa algo parecido com demônio selvagem)**
Altura: **1,78 m**
Peso: **80 Kg**
Nascimento: **originário de localidade desconhecida**
Idade: **ignorada (cerca de 48 anos, supostamente)**
Movimentos especiais:
Gou Hadouken
Gou Shouryuken
Zanku Hadouken
Hell Hadouken
Tatsumaki Zankukyaku
Aerial Tatsumaki
Ashura Semku

ESPORTE TOTAL

MEGA

PRO STRIKER PERFECT

O jogo em duplas é bem mais divertido

Dados atualizados do campeonato de 93

As animações são bem suaves e caprichadas

Versão com dados atualizados do **J League Pro Striker**. O jogo é basicamente o mesmo. Tem uma opção nova chamada All Star Game. Caso adquira o jogo, ele já vem o com o Sega Tap para 4 jogadores, o que representa uma economia de US$ 25. Aí, só vai ficar faltando comprar mais dois controles.

PRO STRIKER	Sega
8 Mega 4 Jogadores	Fases: N/D Esporte
Bateria	

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■		
Som	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■	■	■	
Fun Factor	■	■			

MEGA

PEBBLE BEACH GOLF LINKS

Golfe eletrônico com bons gráficos, garantindo animação com toques 3D. Pebble Beach é o nome de um supercampo de golfe na Califórnia. No Select Game escolha entre os modos Pebble Beach Open (profissional), torneio, treinamento ou partida simples. Até 4 jogadores podem participar.

Disfarçado, o Chefe entra para o torneio

Aqui, o legendário Chefe mostra seu poder

De cara logo um Par, Eagle e Birdie valem mais pontos

PEBBLE BEACH	T&E Soft
8 Mega 4 Jogadores	Fases: N/D Esporte
Bateria	

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■		
Som	■	■			
Dificuldade	■	■	■		
Fun Factor	■	■	■		

MEGA

JAMMIT

Ao pegar o rebote é necessário limpar a área

Nas cestas aparece um close da jogada

Encestando fora da linha de 3 pontos, vale 2 pontos

O melhor Streetball lançado para Mega Drive. Dois jogadores disputam a pontuação no garrafão. São três personagens a escolher e um chefão para derrotar. Pra variar, Judge (o chefão) é cheio de qualidades. Depois das jogadas perto da cesta, como nas enterradas, aparecem closes. Vozes digitalizadas e trilha sonora funqueada. Um CD com a trilha acompanha o cart.

JAMMIT	
8 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Esporte

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■	■	
Som	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■	■		
Fun Factor	■	■			

MEGA

WORLD C. SOCCER II

O precursor deste jogo foi o primeiro jogo de futebol para o Mega Drive e fez um sucesso danado. Esta continuação não deve fazer sucesso. A visão é lateral em 3/4. Os bonecos não são proporcionais ao campo. Os movimentos são restritos a passe e chute e o controle é impreciso. Gráficos e sons fracos. A salvação é o menu, com grande variedade de táticas (8) e times (32).

O grande número de táticas é a salvação do jogo

O único método de desarme é o carrinho

A repetição dos gols também está presente

W.C. SOCCER II	Sega
8 Mega 4 Jogadores	Fases: N/D Esporte
Password	

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■			
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■		
Fun Factor	■	■	■		

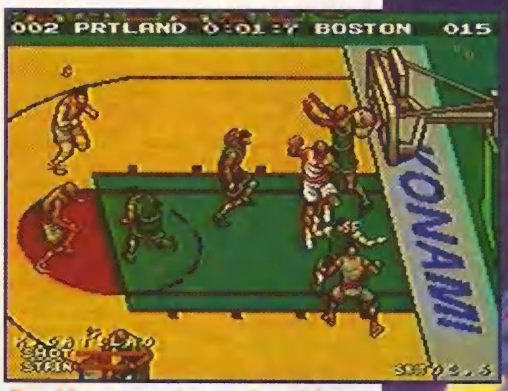
Por *Lord Mathias*

DOUBLE DRIBBLE

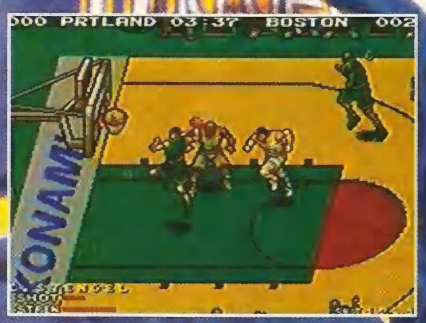
Basquete esperto da Konami, feito sob medida para admiradores do gênero. **Double Dribble** é o primeiro jogo para Mega Drive em que 8 pessoas podem participar de uma só vez. Mas é preciso ter muita grana pra comprar dois Multitaps da Sega. A perspectiva é na diagonal, com scroll de tela na lateral. Os bonecos mais parecem membros de tribos rivais de neanderthais atrás de uma bola, grotescos. Mas as aparências enganam. A animação é chique, verdadeiro show de bola: enterradas, passes, arremessos. O controle mostra falhas apenas no momento de tomar a bola do adversário. Para conseguir a posse de bola, só mesmo esperando o rebote. Para conseguir uma bela enterrada, o tio Lord recomenda apertar 2 vezes o botão de arremesso próximo da tabela - esse procedimento costuma não falhar. Esse botão também garante o rebote na defesa. Existem 16 times para escolher da liga Leste e Oeste americana.

Escolha entre os 16 times disponíveis neste cart

Muitos detalhes fazem deste um dos melhores basquetes para Mega



Para bloquear o ataque adversário é necessária habilidade



Nessa tela é possível escolher os jogadores de seu time de acordo com suas características

Dar uma enterrada não é fácil, há sempre alguém na marcação

DOUBLE DRIBBLE
MEGA

4.0

KONAMI
12 Mega - N/D
até 8 Jogadores
Esporte

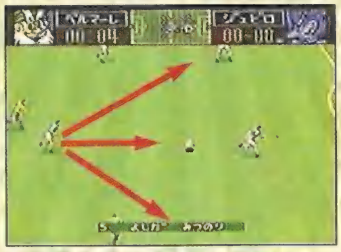
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	

ESPORTE TOTAL

J.LEAGUE EXCITESTAGE '94

Quem disse que os japoneses entendem pouco de futebol?. Apenas um ano de J. League (liga nipônica de futebol) bastou para os japoneses se tornarem íntimos da pelota. Essa evolução já ultrapassa as quatro linhas do gramado. **Excite Stage** é consequência disso, uma feliz combinação de técnica e arte. Produzido pela Epoch, **Excite Stage** é o terceiro jogo de futiba em que 4 jogadores participam simultaneamente. Uma das boas novidades é o modo de treinamento (ver box). A jogabilidade é de primeira, principalmente no modo de 4 jogadores. Além disso, não espere ganhar do CPU com facilidade. E, por falar em computador, só ele controla o goleiro, uma das limitações do cart. No mais, **Excite Stage** tem passaporte para a galeria dos melhores no gênero.

Você pode passar curto (Y)...



...executar passes longos (B)...

...ou lançamentos (A)

PÊNALTIS

Caso o jogo termine empatado, você joga uma prorrogação com morte súbita. Persistindo o empate, vem a cobrança de pênaltis. É melhor entregar a Deus

O MODO TREINAMENTO

DRIBLE

Passe o mais rápido pelos obstáculos seguindo as setas. Quanto mais rápido, maior a pontuação. O tempo ideal é de 8,2 seg.

Mostre velocidade e...

...habilidade no direcional

ATAQUE

O adversário não pode tocar a bola. Tente cruzar com A da altura da pequena área e conclua com A para a frente.

Use a criatividade

Cruze desse modo com A

ESCANTEIO

A manha aqui é cruzar com um toque no A e dar efeito nos botões L e R. O direcional também dá efeito.

Use A com L para mandar...

...a bola no local indicado

FALTAS

Para se dar bem nas cobranças, tente acertar os cantos, batendo com A e com efeito. De perto use o B.

É raro o goleiro alcançar...

...uma bola no ângulo

DEFESA

O fundamento mais fácil. Basta colocar seu jogador entre os adversários para interceptar 80% dos passes.

Não dê espaço para os...

...adversários avançarem

CHAPÉU

Pressionando L e R simultaneamente, levante a bola para você mesmo e conclua

TOQUE DE BOLA

Para tentar envolver o adversário uma das saídas é avançar com toques curtos com o botão Y

Para surpreender seu rival use o botão A para lançamentos longos, orientando-se pelo mapa do jogo no alto da tela

CARRINHO

Na corrida com o adversário use B para dar carrinho e tomar a bola

Quando estiver sendo atacado, procure apertar a marcação posicionando-se na possível linha de passe dos adversários. Dessa maneira os jogadores são obrigados a recuar a bola

NA AREA

Entre driblando na diagonal e bata cruzado no canto, com B

Atraia o goleiro e cruze dessa posição para o 2º pau

No modo futebol de salão, a bola nunca sai

EXCITE STAGE	3.8
SNES	
EPOCH	
12 Mega - N/D	
4 Jogadores	
Esporte - Bateria	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

FORMAÇÃO

Garanta sua defesa posicionando seus zagueiros bem próximo ao goleiro

Para eficiência ainda maior, agrupe jogadores na defesa, com um volante e um armador

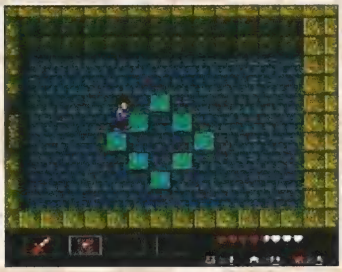
QUEM CURTE UM FUTIBA NÃO PODE PERDER O ESPECIAL FUTEBOL DA *SUPERGP*

ZODA'S REVENGE

Por *Manny LaMancha*

Uma nuvem negra paira sobre a cabeça de Mike Jones. Na primeira versão de **Star Tropics**, seu tio, um conhecido arqueólogo desapareceu misteriosamente, levando-o a vestir a carapuça de herói de plantão. Ele volta no tempo através de um livro de história e encontra personagens do passado, como Cleopatra e Sherlock Holmes. Cada uma das nove fases de **Star Tropics II** constitui um capítulo a parte. No decorrer do caminho, Mike se depara com Tetrads (peças como as do **Tetris**) e tem que resolver os quebra-cabeças, como no original **Star Tropics**. Para lhe passar uma tarefa completa de detetive, o manual do jogo lhe fornecerá as informações necessárias e a história completa. Os gráficos estão bem superiores aos do predecessor e apresentam maior variedade de cores. Algumas falhas eventuais, próprias da ultrapassada tecnologia do Nes, foram detectadas. Principalmente quando há muitos personagens na mesma tela. Mas, felizmente, não chegam a interferir muito na jogabilidade. O som complementa a ação com efeitos e trilhas agitadas (basta usar a imaginação!). Um ponto onde o jogo não emplaca, definitivamente, é o controle. **Star Tropics** possui o movimento diagonal, mais é muito difícil de aplicá-lo. A chave de **ST II** se localiza no fator entretenimento. Além da aventura, você tem um jogo com muito humor e uma jornada por vários períodos históricos. Muito interessante mesmo!

***DICA:** pule neste cubinho para restaurar sua energia*

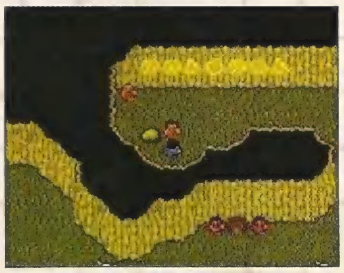


***DICA:** existe um buraco inteiro escondido neste ponto do jogo. É só procurar que você encontra*

***DICA:** flautas e cobras resultam numa boa sequência. Quando você chegar ao capítulo 3, toque bastante para ver o que acontece*

***DICA:** atire na diagonal que der para minimizar as chances de levar um tiro*

***DICA:** não perca tempo buscando a quinta estrela antes de precisar de um novo coração*



Anote qualquer dica visual que encontrar no caminho: pode ser útil mais para frente

Você conhece este cara?

***DICA:** quando este cara pisca em vermelho, mantenha distância suficiente para não levar um tiro*

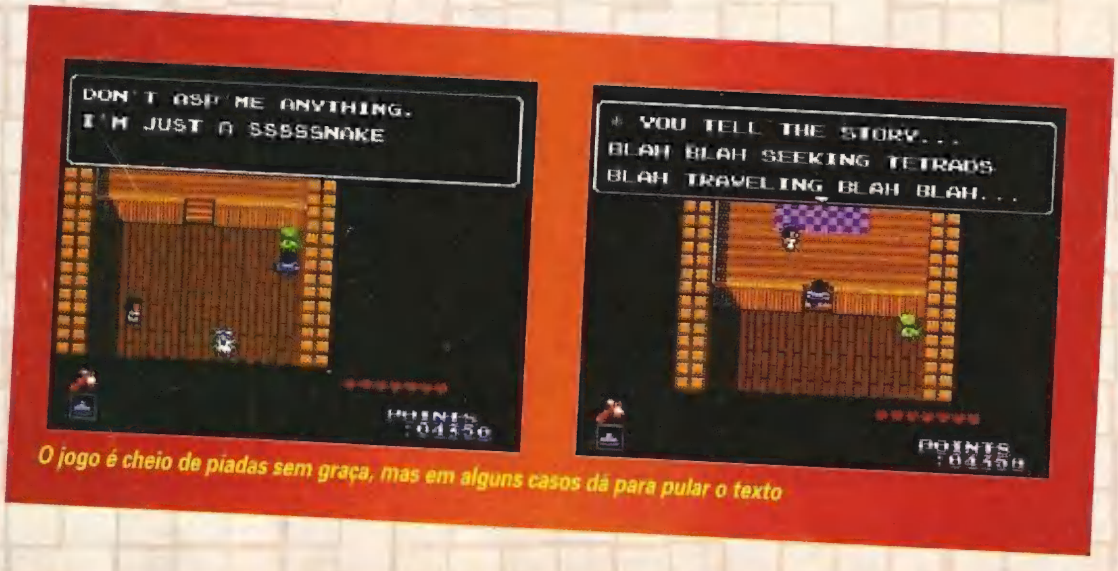
GAMEPRO DIRETO DOS USA

Nes
ZODA'S REVENGE
Nintendo

Esse jogo é a prova concreta de que ainda há muita possibilidade de diversão em 8 bits. Trate de aproveitar.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	3.5	4.5	Ajust.

Preço indisponível	*1 jogador*
4 Mega	*Continues limitados*
Julho	*Visão: superior*
Ação/Aventura	*Bateria*



O jogo é cheio de piadas sem graça, mas em alguns casos dá para pular o texto

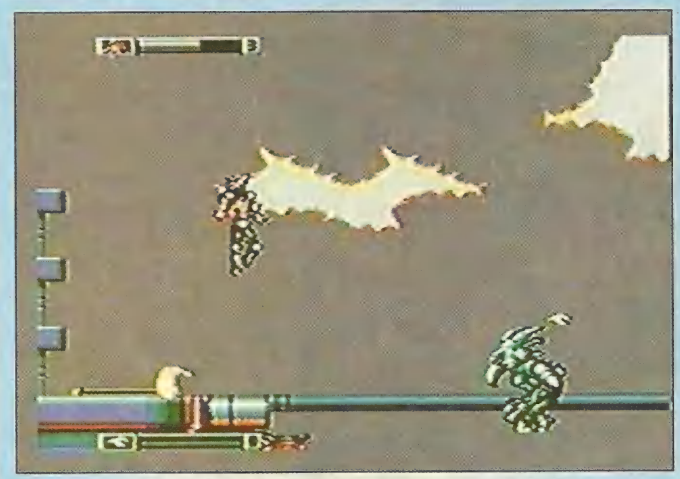
HERÓI, ANTI-HERÓI E VILÃO

Abril Jovem

ELES ESTÃO DO MESMO LADO. SÓ QUE AINDA NÃO SABEM DISSO

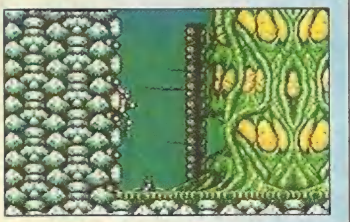
Uma edição imperdível. Com acabamento de luxo e capa especial. Nas bancas.

MASTER WOLFCHILD



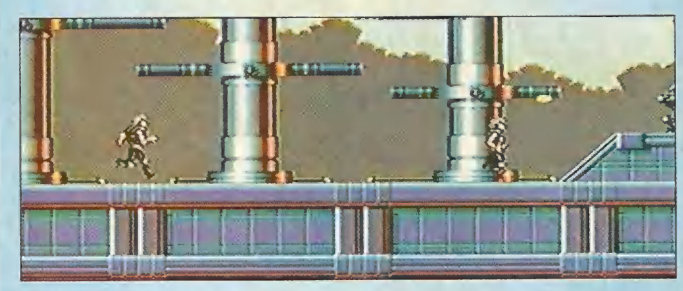
Preste muita atenção a sua barra de energia, pois ela é dupla

Excelente versão para Master System de um jogo já aclamado no Sega CD, Mega Drive e Super Nintendo. O fabricante conseguiu a façanha de sintetizar num cart de 2 Mega uma transcrição fiel dos sistemas de 16 bits, com exceção do som e da velocidade que parece câmera lenta. Multi-scrolling de plataformas com cenários de fundo futuristas e bonecos grandes. Você encarna um guerreiro lobisomem e tem que aniquilar hordas de assombrações. Ao perder de energia



Vasculhe bem paredes e passagens: elas escondem itens

Todo cuidado é pouco com os inimigos que surgem do chão: eles adoram surpreender



você retorna à condição humana, por isso fique atento ao marcador "dois em um" no alto da tela. Muitas fases e armadilhas.

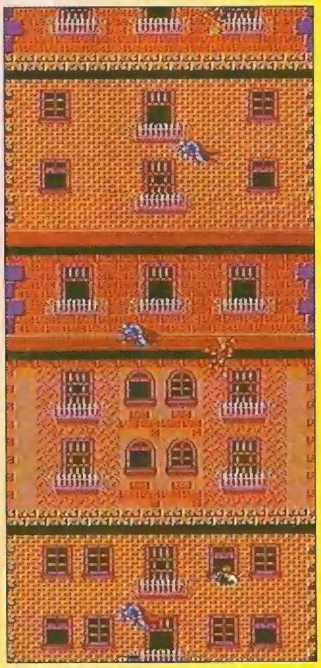
WOLFCHILD					Virgin
2 Mega 1 Jogador	Fases: 4 Ação			Password	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

MASTER SUPERMAN

DICA: você pode destruir mais rápido as paredes com o supersoco, que é ativado segurando-se o botão 1

A história de Clark Kent, o jornalista que vira o Super-herói mais poderoso de todos os tempos, já foi contada em quadrinhos, no cinema, na TV e, agora, no videogame. **Superman** é uma aventura side-scroll que promete se firmar como um dos títulos mais promissores da nova safra para Master. O crime organizado liderado por Lex Luthor está usando a tecnologia para transformar Metrópolis num inferno. São robôs programados para destruir o que estiver na frente. Só o Super-Homem para encarar o perigo. Seus movimentos são variados disparar lasers, agachar, saltar e até voar (segurando o botão B). Os robôs também são vários. Gráficos bons e trilha sonora irritantemente cansativa.

A imprensa está de olho nas façanhas do Super-Homem: depois de cumprida a missão, o homem de aço vira notícia



Nesse trecho da segunda fase, não preste atenção nos inimigos voadores, o perigo são os moradores que lançam objetos em você e até moedas que você pode colher

Para voar segure o botão 2

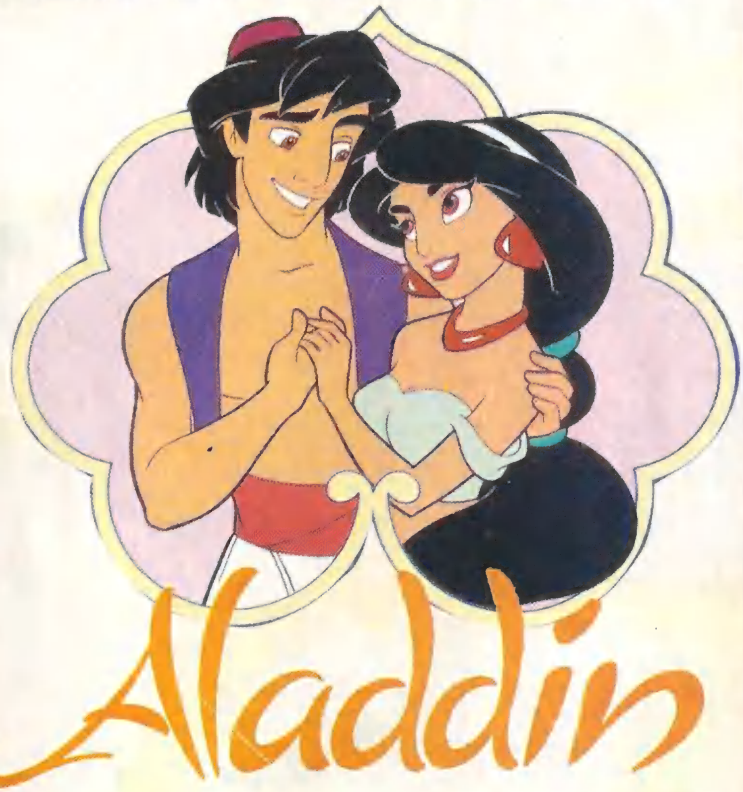
SUPERMAN					Sega
2 Mega 1 Jogador	Fases: 4 Ação			Continue	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

MASTER

Um dos mais belos contos de fadas de Disney está estreando no Master. **Aladdin** conta a história de um jovem aventureiro que se apaixona pela filha do rei, aprisionado pelo Grão Vizir. Perseguido pela guarda do palácio, o herói precisa ultrapassar intacto as fases multi-scrolling de plataformas, encontrar a lâmpada maravilhosa e, com a ajuda do Gênio, salvar sua amada e o futuro sogro. Ao contrário das versões para Mega Drive e Super Nes, **Alladdin** para Master tem uma animação parecida com a de **Prince of Persia**, onde sequências de botões geram certos movimentos. Os inimigos são obstáculos que devem ser ultrapassados com saltos e manobras radicais. As cenas de perseguições são sufocantes, mas o jogo não chega a ser difícil. Voe de tapete mágico. A característica marcante do jogo são as demos bem-humoradas e os diálogos entre os personagens. Pena que é em inglês e muito rápido.

Existe muita semelhança entre Aladdin e Prince of Persia. Nesta fase, por exemplo, os comandos também são acionados com direcional + botão

Na primeira fase fuja do guarda, pois você comeu e não pagou



DEMOS

Você e o macaquinho entram em cena para ajudar a moça

Depois pinta um papo-cabeça, com direito a pôr do Sol

Parece uma simples plebéia, mas era uma bela princesa

Nessa fase preocupe-se apenas com você, ela se vira sozinha

Está na cara que essa plataforma não é muito confiável

Nessa fase seus movimentos são muito rápidos. Desvie sua trajetória das labaredas e pegue os itens

ALADDIN

MASTER

3.8

SEGA-VIRGIN

2 Mega - N/D

1 Jogador

Ação - Continue

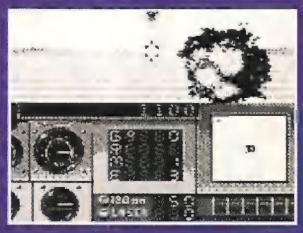
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

GAME BOY

SUPER BATTLETANK

Os fãs da série *Battletank* não vão se decepcionar com a versão para Game Boy. O jogo oferece menos qualidade gráfica do original, mas compensa com muita diversão, em batalhas contra outros tanques, helicópteros e mísseis SCUD no deserto. Você é um piloto de tanque a bordo do M1A1 em meio à guerra do Golfo. O cockpit apresenta suas armas e nível de danos (damage), além de mapas da área. No som, música mínima e o estrondo das explosões cumprem a função.

DICA: os mísseis teleguiados funcionam bem, mas são poucos; devem ser usados contra tanques inimigos



DICA: ative o radar frequentemente para conseguir localizar os inimigos e os campos minados. Mas cuidado! Caso você ande com o tanque com o radar na tela, pode ser atingido

Super Battletank
Absolute

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.0	3.0	3.5	3.5	INT. (Intermed.)

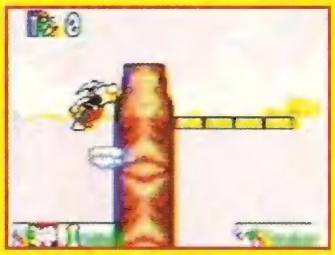
U$ 27.95
Disponível já
Simulador
1 jogador

Visão lateral
Scrolling múltiplo

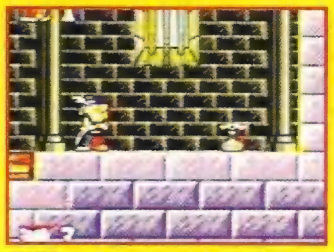
GAME GEAR

Asterix AND THE GREAT RESCUE

DICA: ande sobre as águas-vivas dos níveis 1 e 2 e empurre o pilar para entrar em lugares especiais



DICA: você pode criar uma nuvem e usá-la depois para superar os obstáculos mais altos



DICA: existe uma sala secreta logo após o nível 1-3

Em **Great Rescue**, da Sega, para o Game Gear você pode escolher entre Asterix, um baixinho que executa os movimentos básicos de um ação/aventura (pula, agacha e soca) e Obelix um bufão que usa da força bruta para remover os blocos do caminho. As armas especiais possibilitam um ataque eficaz contra a legião romana. Os controles não são efetivos - seu herói vai precisar de uma distância segura para acertar os socos. Os saltos nem sempre se mostram precisos. O jogo apresenta gráficos estilo cartoon e uma diversão light. A música e efeitos, no entanto, são tímidos. Mesmo com alguns defeitos, Asterix garante bons momentos de jogabilidade.

GAME GEAR
Asterix and the Great Rescue
Sega

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.5	3.5	3.5	ADJ. (Ajust.)

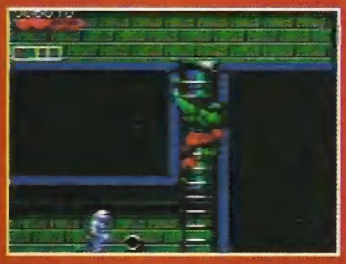
U$39.99
Disponível já
Ação/Quebra-cabeça
1 jogador

5 fases
Visão lateral
4 Mega
Password

THE INCREDIBLE HULK

Depois de conquistar os usuários de Mega e SNes, *Hulk* chega para deixar seu Game Gear verde de alegria. Side-scrolling de ação ininterrupta, com cinco fases repletas de inimigos. Entre seus chefes, nada mais nada menos que Rhino, Leader e Abomination. Hulk está munido de golpes fatais, incluindo três tipos de socos, a cabeçada, o quebra-paredes e a habilidade de arremessar inimigos e objetos. Quantos aos gráficos, apresentam sprites grandes, cores brilhantes e a transformação do Dr. Banner para Hulk é bem executada. A animação dos bonecos merece destaque especial. Uma grande versão!

DICA: posicione-se de modo a enfrentar um inimigo por vez



DICA: toda vez que você entrar numa área nova vai ter que lutar

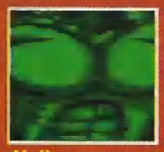
The Incredible Hulk
U. S. Gold

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	2.5	4.0	4.0	Ajust

U$39.99
Disponível
Ação/aventura
1 jogador

5 fases
Visão lateral
Scrolling múltiplo

De Banner para ...

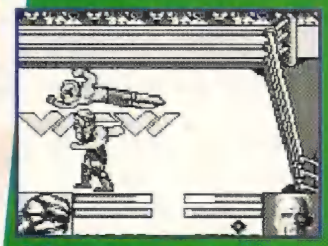


Hulk...

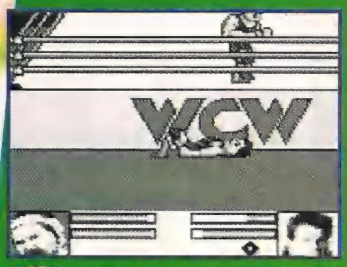
GAME GEAR

GAME BOY

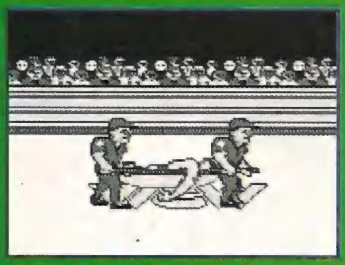
WCW: The Main Event



DICA: se errar o Flying body jam, vai quebrar a cara



DICA: após jogar o adversário fora do ringue, espere pertinho



Torça para o adversário ficar deste jeito após a luta

Nomes como Johnny B Bad, Sting e outros pesos pesadíssimos da luta livre internacional resolveram dar o ar de sua graça no novo cart que está chegando ao mercado para Game Boy, desenvolvido pela FCI. Alguém se habilita a arricar a pele num tradicional vale-tudo? Em The Main Event você poderá escolher entre várias opções no menu. Existem modos para um ou dois jogadores, simples-eliminação ou torneio, três níveis de dificuldade e nove lutadores para escolher. No manual cada lutador é apresentado numa foto bem arrogante, como é típico nesse esporte. A luta se dá num ringue com visão lateral. Os 20 tipos de socos e chutes disponíveis são fáceis de aprender e ativados por meio de um simples apertar de botões. Sendo assim, que tal encarar as feras?

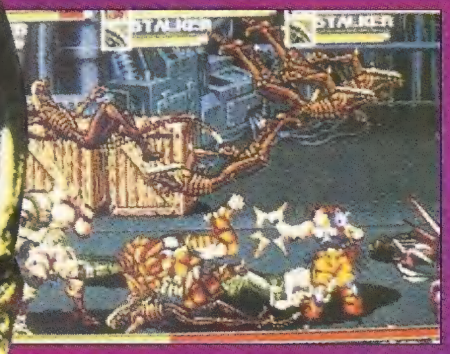
WCC: The Main Event
FCI

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
2.5	2.5	3.0	2.0	Intermed.

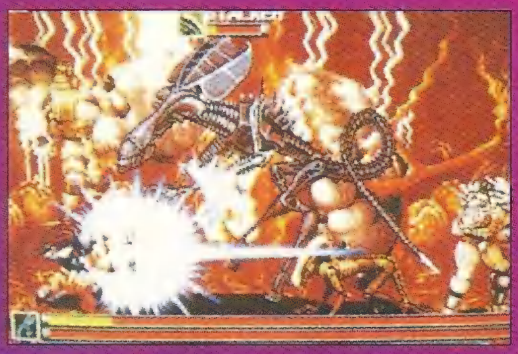
U$31.99
Disponível
Luta-livre
1 ou 2 jogadores

1 Mega
Visão lateral

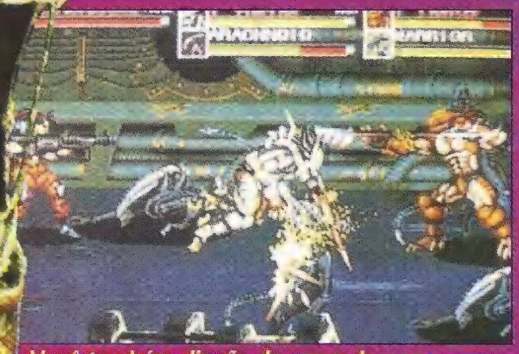
OS MODOS DE DETONAR



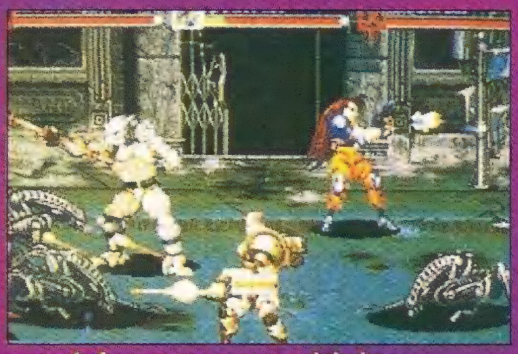
Detone os aliens com golpes normais...



...ou, se preferir, use alguns especiais



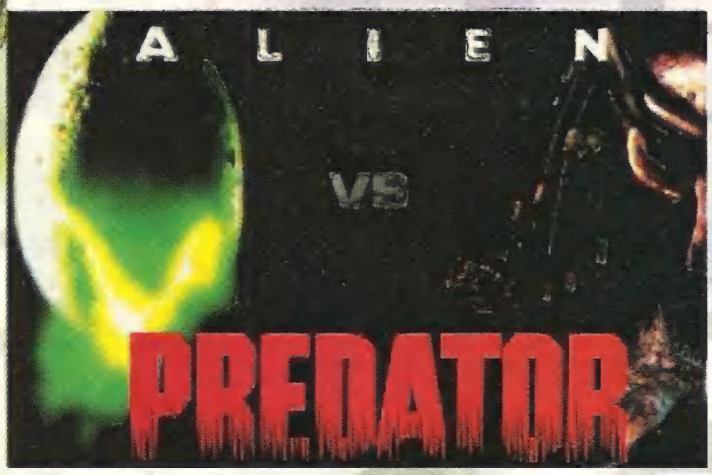
Você também dispõe de armas brancas...

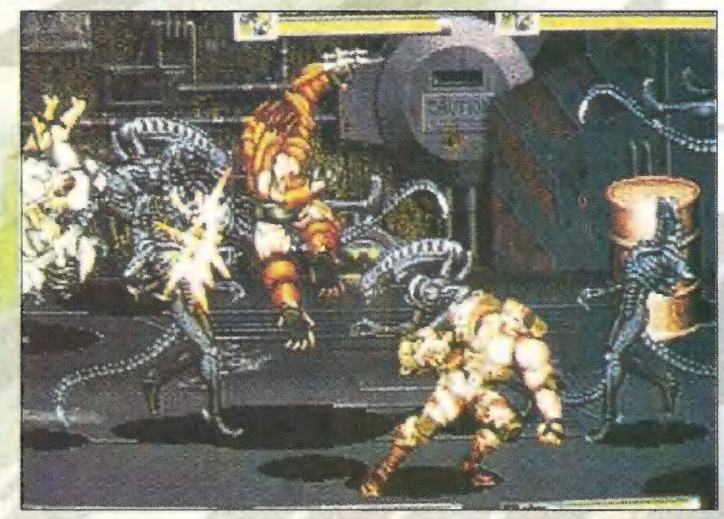


...ou de fogo para arrasar os inimigos

Por ***Baby Betinho***

Dois dos maiores monstrengos da Twentieth Century Fox estão aterrissando no arcade. Já rolaram versões domésticas mas esse **Alien VS Predator** foi produzido pelas mãos de ouro da Capcom. O estilo é mais que manjado desde que a Capcom realizou **Final Fight**. São quatro personagens a disposição: Predador (caçador), Predador (guerreiro), Dutch (ciborgue) e Linn (samurai ciborgue). Cada um deles possui uma série de movimentos únicos. Como em **The Punisher** podem-se utilizar armas, só que agora em qualquer situação. Cada combatente possui uma habilidade específica com armas. Caso você esteja de posse de uma dessas armas torna-se possível aplicar uma sequência empregando-as. A história mostra-se bastante simples:



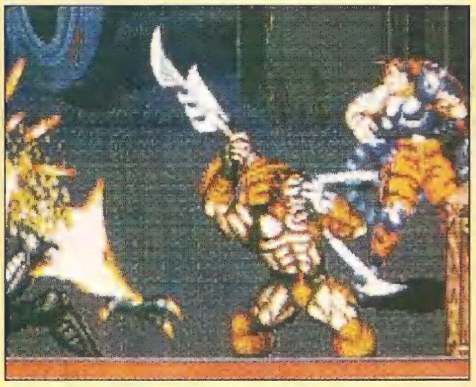


os gosmentos Aliens atacam uma cidade marítima. O exército reage enviando dois ciborgues para dar conta do sobrenatural acontecimento. Os predadores, assim que ficam sabendo da invasão embarcam na história, não com o propósito de salvar a Terra mas apenas para conseguir diversão pura, barata e sanguinária. O controle se baseia em um direcional e três botões: ataque, salto e tiro. Caso você pressione dois botões ao mesmo tempo é acionado um golpe devastador, que custa um pouco de sua energia. A Capcom ainda está desenvolvendo o jogo dos **X-Men** e lançou recentemente **Dungeon & Dragons**, uma adaptação

Estilo Final Fight com monstros da 20th Century Fox: prato cheio

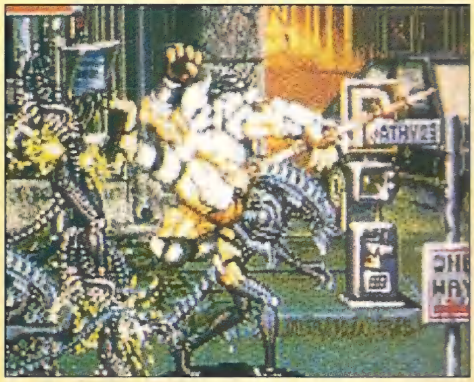
LUTADORES DE OUTRO MUNDO

HUNTER



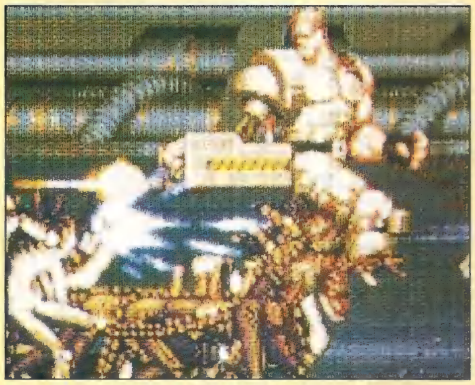
É um alienígena que veio à Terra em busca de carne nova para caçar, esporte que é o seu maior prazer. Suas presas prediletas são expostas como troféus. Quando se vê em apuros, prefere o suicídio a se deixar matar.
Rising Upper: ↓↑ + B
Surprising Roll: ↓ + C durante o salto
Gravity Crash: agarre, salte e aperte B

WARRIOR



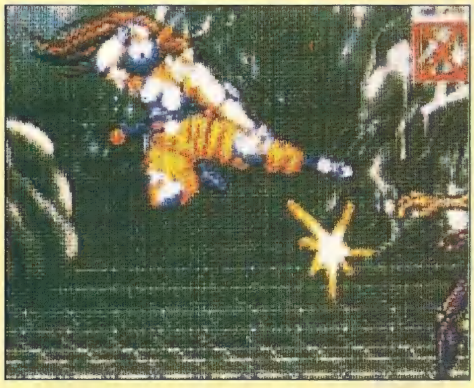
A razão de vida desse outro alienígena é lutar, lutar, lutar... Para ele, os seres vivos da Terra não passam de mera caça. Da mesma maneira que os humanos caçam animais, ele se diverte caçando homens e outros seres vivos.
Double Kick: ↓↑ + B
Surprise Attack: ↓ + C durante o salto
Gravity Crash: agarre, salte e aperte B

SCHAEFER

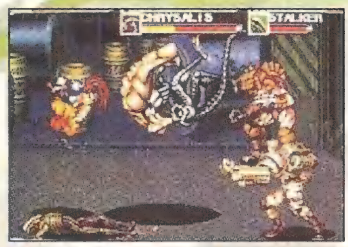


Ciborgue criado com o objetivo de enfrentar os alienígenas. Fazia parte do grupo de elite de caçadores de aliens, mas perdeu o braço em serviço. Agora em lugar do braço ele empunha uma arma.
Vertical Smash: ↓↑ + B
Hammer Knuckle: B durante o dash (botão C)
Earthquake Bomb:

KUROSAWA



Líder ciborgue do 13º Batalhão de Caça aos Alienígenas. Mestre de artes marciais orientais. Controla a energia espiritual e a reverte em ataques.
Tiger Kick: ↓↑ + B
Double Hand Wave: (c) B e solte-o



Você conta com golpes como arremesso aéreo

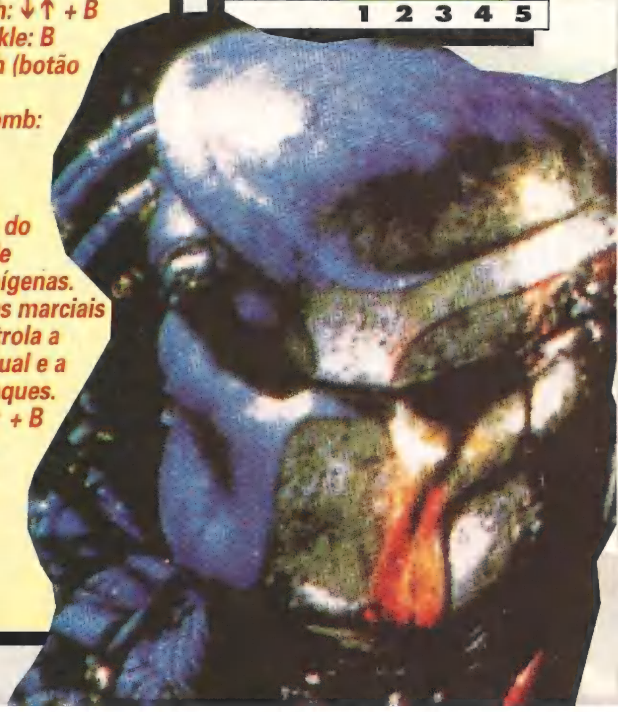
do famoso Table RPG, tudo para arcade. Essas novidades devem pintar muito em breve no Brasil. Mas por enquanto elas não chegam, você pode ir se divertindo com esse jogo que consegue reunir uma jogabilidade a la **Final Fight** com personagens originais. Quem esperar as novidades jogando **Alien VS. Predator** nem vai sentir o tempo passar.

ALIEN VS. PREDATOR
ARCADE

4.5

CAPCOM	
N/D - N/D	
3 Jogadores	
Ação - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	



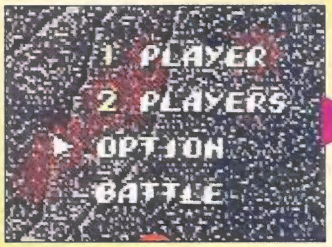
SUPER GP DICAS

Os melhores segredos, passwords, estratégias, manhas e macetes do universo

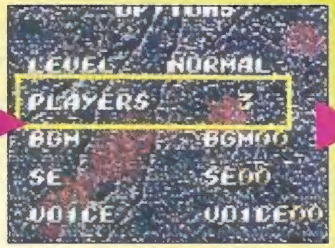
MEGA

STREET OF RAGE III

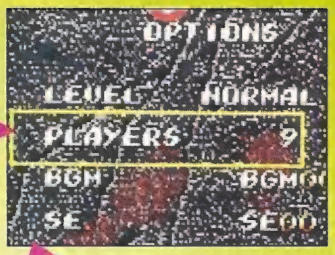
9 VIDAS NA MOLEZA



A primeira coisa a fazer é entrar em options



Normalmente, só é possivel colocar até 3 vidas, mas...



...com esta dica se pode elevar até 9 vidas

Antes de qualquer coisa, entre no option e coloque o cursor em players. Depois disso, enquanto pressiona A + B + C + cima do controle 2 e mude o número de vidas usando o controle 1. Coloque 9 vidas e mande bala!

Entre no options e deixe o cursor em players. Vá aumentando com o controle 1 enquanto segura cima + botões A,B e C do controle 2

Nunca foi tão fácil começar com 9 vidas. Use-a em conjunto com a dica acima.

SNES

SUPER RANMA 1/2

CONTROLE O HERB

Entre nas opções Story ou VS Mode com os botões L e R pressionados. Assim você usa o Herb nessas 2 opções.

SNES

SUPER BOMBERMAN 2

SUPER GP PASSWORDS

Utilize as seguintes passwords para começar com muitos itens: 6 bomb power e bomb set, velocidade 2 e um controle remoto.

Fase 1-1: 1111
Fase 2-1: 5462
Fase 3-1: 6763
Fase 4-1: 8784
Fase 5-1: 6925

NOVOS BATTLE STAGES

Conecte na porta 1 o Super Joy Card da Hudson. Turbine o botão X na vel. 2 e mantenha-o pressionado por 6 segundos.

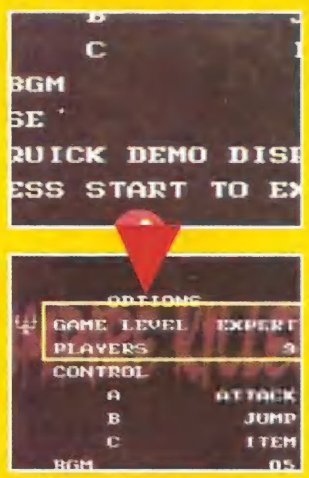
PULO EM TODOS OS BATTLE STAGES

Na tela-título, pressione Start no controle 5. Assim você poderá saltar os obstáculos com o botão Y em qualquer uma das fases

MEGA

VAMPIRE KILLER

9 VIDAS E NÍVEL EXPERT



Na tela de option, coloque o BGM em 05 e o SE em 073. Agora, na tela título (quando aparece 1P Start, Password), digite ↑↑↓↓←→←→ B A e Start. Entre no option e coloque 9 vidas e, se quiser, entre no nível Expert, só para feras!

MEGA

TOE JAM & EARL: PANIC ON FUNKTRON

SUPER PASSWORD

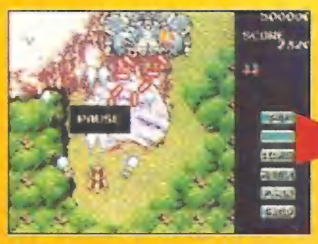
Entre com a password toEjAM + EArl para aparecerem os criadores do jogo.

MEGA

V.V - GRIND STORMER

BOMBAS EM V·V

A qualquer momento do jogo, ponha em prática um truque esperto para que você não fique sem bombas é pausar o jogo e digitar a senha ←←→→↑↓↑↓ B e A. Utilize a bomba com o botão de power up. Toda vez que for completada uma volta no medidor de power up ganhará uma bomba. E toda vez que inserir o comando vai ativar ou desativar a bomba.



Pause o jogo e digite ←←→→↑↓↑↓ B e A

A qualquer momento do jogo, pause

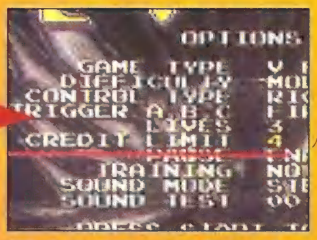
Você poderá usar bombas na versão V·V

Excelente para inimigos chatos e mestres fortes

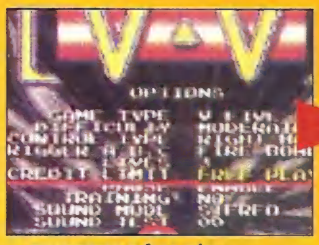
FREE PLAY - CONTINUES A VONTADE

Resete mais de 100 vezes o jogo. Na tela de option coloque Credit Limit em Free Play. Agora é detonar com os continues infinitos.

Truque cansativo. Resete mais de 100 vezes



Vá abaixando os créditos até...



...encontrar o free play

Agora os continues serão infinitos

Morreu? Não tem problema

SHIELD AO MORRER

Resete mais de 200 vezes o jogo. Durante o jogo, ao morrer, você voltará com um shield (em V V) ou com 4 bombas (em Grind Stormer).

Agora resete mais de 200 vezes. Não é possível usar em conjunto com o Free Play

Em Grind Stormer esta dica permite voltar com 4 bombas quando você morre

Inserindo essa dica, toda vez que sua nave explodir, ela voltará com um shield

JOGUE SEUS ADVERSÁRIOS PARA ESCANTEIO!

Com SGP ESPECIAL FUTEBOL você vai dar de goleada nessa Copa do Mundo! São mais de 30 jogos para TODOS OS SISTEMAS, incluindo:
- Fifa Soccer para Mega Drive;
- Super Formation Soccer II para Snes;

E ainda:

- Estratégias para até 4 jogadores simultâneos.
Prove que, além de fera, você também é craque!
Drible seus adversários e garanta já seu SGP ESPECIAL FUTEBOL!

NAS BANCAS!

NOVA CULTURAL

SUPER GP DICAS

SNES
NBA JAM

PASSWORD

Faça como o líder do ranking do *NBA Jam*. Entre com as iniciais MJN, e use todos os números 1 da tela de password.

SEGA CD
GROUND ZERO

CENA SECRETA

Perca o jogo propositalmente. Quando surgirem os créditos, dê: C, B e A simultâneos, depois Start.

MEGA
ROAR OF THE BEAST

PULE DE NÍVEL

Use essa sequência na segunda tela título: ↑↓, A, B, A, ↓←, A, ↓ B, ↑, B, B e A

SNES
LAWNMOWER MAN

VIDAS INFINITAS

Comece o jogo pausando-o logo em seguida. Pressione B, R, A, Select, Y, A, B, Y, A e B. Despause e pause novamente. Em seguida, aperte o botão R, A, Select, Y e Start. Ganhe vidas infinitas!

SNES
TOTAL CARNAGE

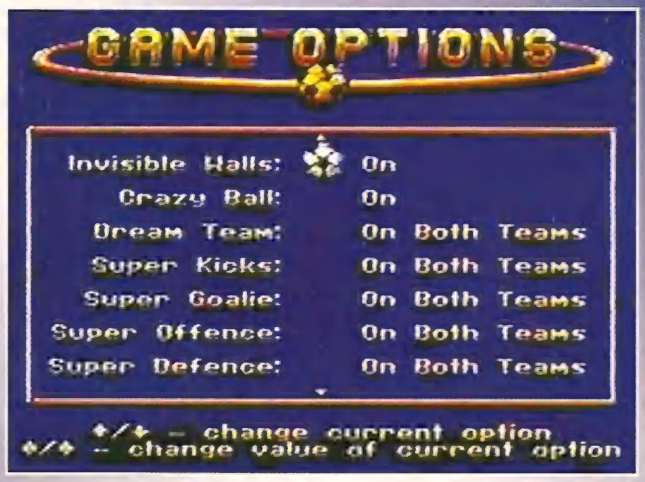
VOZES SECRETAS

Para ouvir vozes secretas do original arcade de **Total Carnage**, conquiste a 5ª posição no ranking. Aí, entre com o nome YAWDIM e mova o direcional à direita. A tela secreta aparece. Use Y, B, X, ou A.

SNES

FIFA INTER. SOCCER

FESTIVAL DE DICAS



SUPER KICK

Para dar um chutão poderoso use: B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.

CRAZY BALL

Para a bola ficar muita doida, desgovernada: X, A, B, Y, Y, B, A, X.

SUPER DEFENSE

Com esta seqüência você vai se sentir o próprio Ricardo Rocha: L, L, L, L, L, R, L.

SUPER OFFENSE

Uma ataque fulminante como o de Romário: R, R, R, R, R, L, R.

SUPER GOALIE

Para defender até mosca: A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y.

CURVE BALL

Um efeito inacreditável: B, A, R, B, Y, L.

INVISIBLE WALL

Para a bola não sair de campo: Y, Y, Y, X, A, A, A,B.

DREAM TEAM

Um time composto só por supercraques: A, A, B, B, Y, Y, X, X.A

MEGA

SONIC 3

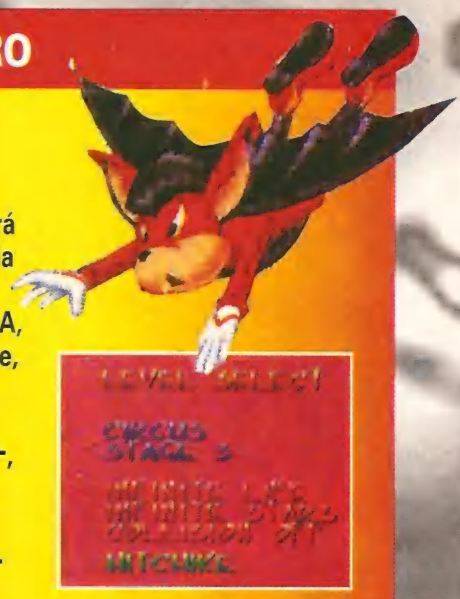
SUPER SELEÇÃO DE FASE

Leve Sonic a qualquer fase com esta seleção. Na tela título, antes de a voz dizer "Sega" e Sonic aparecer, aperte: ↑↑↓↓↑↑↑↑. O ruído indicará se o truque entrou. Na hora em que a tela título aparecer, acenda "Competition" e aperte ↓. Vá para Sound Test e entre na tela Sound Test/Stage Select.

MEGA

AERO

TELA ENGANAÇÃO

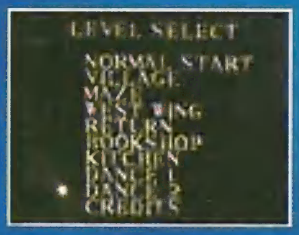


Esta tela de mentira dará a Aero vidas infinitas. Na tela de Start/Options, pressione: C, A, →←, C, A, →←. Vá à primeira fase e, quando Aero aparecer, pause o jogo e use a seqüência: ↑, C, ↓, B, ←, A, →, B. Pressione e segure os botões A e C até a tela falsa aparecer.

MEGA

BELLE'S QUEST

SELECIONE ESTÁGIOS



Está encontrando dificuldade para mudar de estágio? Então utilize esse truque e comece a partir do ponto que você quiser. Espere a segunda tela título (com a Bela). Agora entre o com o seguinte código: B, ↑, B, B, A, ↑→, A, B, A, ↓←, A, ↓.

3DO

OUT OF THIS WORLD

PASSWORDS

1: HTDC
2: CLLD
3: LBKG
4: XDDJ
5: FXLC
6: KLFB
7: TBHK
8: HBHK
9: BRTD
10: TFBB
11: TXHF
12: CKJL
13: LFCK

G.BOY

KIRBY'S PINBALL

BONUS ROUND

Vá para o bonus game em Kirby's Pinball Land usando este truque fácil. Na tela título, pressione simultaneamente ←, B e Select. Quando mudar para a tela High Score, um gato branco vai aparecer. Aí, volte à tela título e comece um novo jogo. Quando escolher um estágio para jogar, você irá para o bonus game.

SUPER GP DICAS

SNES

SUPER METROID

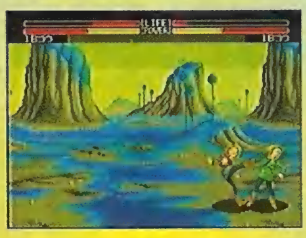
ENERGIA

Deixe sua energia focar em menos de 30 (zero de reserva), mais de 30 misseis, mais de 10 super misseis e mais de 11 power bomb. Agora coloque a power bomb e segure baixo + L + R + X.

MEGA

D. BALL Z

TURBO MODE



No logo da Sega mantenha pressionado A e B até aparecer a tela título. Se a tela ficar meio avermelhada é sinal de que a dica entrou. Agora comece o jogo e notará que a velocidade aumentou em 20%.

MEGA

ZOOMBIES

PASSWORDS

5ª Fase - QYZT
9ª Fase - SBRZ
13ª Fase - RCFL
17ª Fase - PMLJ
21ª Fase - CQBP
25ª Fase - ZLND
Bônus 25ª - RLNW
29ª Fase - ZNKL
33ª Fase - NDHD
37ª Fase - ZKVX
41ª Fase - ZZPJ
45ª Fase - PNYK
Level Extra - QSDZ

MEGA

ALADDIN

CHEAT MODE

No Options digite: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B. Seleção de fase, Cheat Mode (invulnerável), Map (anda pela fase, Freezeability (muda os caminhos com o jogo pausado) e de quebra veja a careta do Daniel Perry, o programador de Aladdin.

OBS: Esta dica foi publicada com erro na SGP 1. Pedimos desculpas e passamos aqui a correta.

MEGA

MICRO MACHINES

CINCO DICAS

VEÍCULO VELOZ
Pause o jogo e use: ↑↓ A, B, ↔ e C.
LEVEL DIFICÍLIMO
Pause e digite: ↔↔↔↑↓, Start e ↓.
MAIS DIFICIL AINDA
Pause e: ←↓↑↓→↓↑↓.
TRAÇÃO E DIREÇÃO EXTRA ESPECIAL
↑, B, ↓, C, ←, Start
CRASH POWER
Pause e aperte: C, ↑↔, A, B, A, C

MEGA

GENERAL CHAOS

SECRET MODE

Pause e aperte A e B no time Chaos e C no Havoc ao mesmo tempo. Fique com kits médicos.

BATTLE ADVANCE

No Chaos pressione A e C com direcional ↑ e no Havoc B.

MAXIMUM MEDICS

No Chaos aperte A e C e no Havoc B com direcional ↓.

ESCALA DE GUERRA

No Chaos: A e C e ↓. No Havoc: B.

SNES

KING OF THE DRAGONS

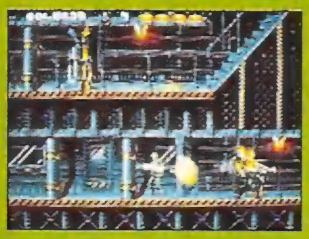
99 CONTINUES

Comece o jogo com 1 jogador. Na última vida do último continue, morra. Quando se iniciar a contagem regressiva do continue, siga com o jogador 2. Quando este entrar na tela de seleção de personagens, continue no controle1. Quando o jogador 1 entrar no jogo o segundo jogador deverá definir seu personagem. Pronto, 99 continues! Atenção: não pegue o item para continues, senão seus continues serão zerados novamente.

SEGA CD

TERMINATOR

OPTIONS SECRETOS



Na tela Start Game e Options, segure: B, C, B e B. Solte-os, dê Start e vá a um Options Secreto.

SEGA CD

PRIZE FIGHTER

TELA SECRETA

Na tela de Start/ Options, pressione: ↓, A, ↓, Y, ↓, A, ↓, Y. Você ouvirá um jingle. Volte à primeira fase. Quando Aero surgir, dê Start. Depois use: ↑, X, ↓, B, ←, Y, →, A, L e R. Usando Start você pausa o jogo, e com Select pula de fase.

SNES

MUSCLE BOMBER

GOLPES SECRETOS

Cada lutador de Muscle Bomber tem pelo menos um golpe secreto. Para isso agarre o inimigo de frente e insira os comandos da tabela.

Salazof	→↓ + YB	Pile Driver
Colt	→↓ + YB	Power Slam
Budo	→↓ + YB	Face Crasher
Titan	→↓ + YB	Iron Claw Buster
Stinger	→↓ + YB	Monkey Flip
	→↑ + YB	Back Spin Kick
	↓↘→	Back Flip
Haggar	→↓ + YB	Pile Driver
Sheep	→↓ + YB	Power Bomb
Gomez	→↓ + YB	Face Driver
Kimala	→↓ + YB	Giant Press
Astro	→↓ + YB	Tiger Driver
	→↑ + YB	Hell Drop

MEGA

MORTAL KOMBAT

Na tela Game Start e Options, aperte: ↓↑←← A →↓. Surge o Cheat Enabled, entre.
Fighter 1/ Fighter 2 - escolha os jogadores para o demo
Plan Base - escolha a fase para o demo
Chop-Chop - escolha o material e treine o bônus.
1 Play Chop - 2 Play Chop - escolha a frequência com que você quer jogar o bônus stage.
Demo - selecione as opções e veja várias demos.

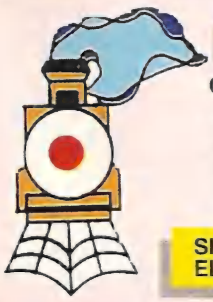
FLAG 0 - coloque ON para 2 players no "Danger Mode".
Flag 1 - para 1 player no "Danger Mode".
Flag 2 - surpresas na lua do "The Pit" e ativa Reptile.

Flag 3 - jogue com Fergus MacGovern, na fase "The Pit".
Flag 4 - Reptile dará dicas.
Flag 5 - Créditos infinitos
Flag 6 - O CPU dá o Fatality.
Flag 7 - Você joga no cenário do Palace Gates e no terceiro Endurance Match você joga com o mesmo personagem da fase anterior. Pinta uma opção secreta "1st Map".
Blood - Ligue-o e o jogo ficará com muito sangue.
Cheat - OFF para desligar as flags e ON para ligá-las de uma só vez.
1st Map - uma silhueta voará no cenário "The Pit".
OBS: Com a flag 6 o Reptile solta Fatalities.
OBS: A dica vale para CD.

GAME SHOPPING

Quem joga sabe! Anúncio na SuperGP é tiro e queda. Se quiser multiplicar as vendas e ficar rico como eu, ligue para 851-3644 R. 263.

SÃO CAETANO DO SUL
Splash Video
LOCAÇÃO E VENDA
. MASTER SYSTEM . SEGA CD
. NINTENDO . MEGA DRIVE
SUPERNINTENDO
AV. GOIÁS 401 S. CAETANO
SÃO PAULO TEL.: 744 4799



BORIS & TOYS ELECTR.
CONSERTOS DE BRINQUEDOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE:
Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System.
Televisores Importados.
ORÇAMENTO GRATUITO
SHOPPING ELDORADO
Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
TEL/FAX: (011) 814.0455 - Sequencial

PROGAMES
MOÓCA
Os games mais alucinantes, os últimos lançamentos, consoles e acessórios incríveis pra você detonar as mais loucas emoções
SegaCD, Neo Geo, Jaguar, 3DO, Mega, Super NES, Game Boy, Game Gear e Nintendo.
Rua Juventus, 831 - São Paulo - SP
Tel: (011) 591-0039

MEGA

OutRunners

DETONADO

O clássico jogo de corridas da Sega volta ao Mega na terceira versão. Adaptado do arcade, **Out Runners** tem o dobro de opções em caminhos que o antecessor. Só há o modo battle, ou seja, a tela é sempre dividida. São 8 carangas envenenadas que variam em velocidade e dirigibilidade, cada uma com dois finais diferentes. Isso tudo consumiu boa parte da memória, o que empobreceu os gráficos. Mas isso não prejudica a diversão. Aperte o cinto e pise fundo junto com a ***SuperGP*** nas retas e curvas de **Out Runners**.

O trajeto é definido momentos antes do "check point". Para isso basta posicionar-se no lado de sua preferência. Tem direito a escolha somente o corredor que estiver em 1° lugar na competição

Troque a música com o botão A

OUT RUNNERS
MEGA

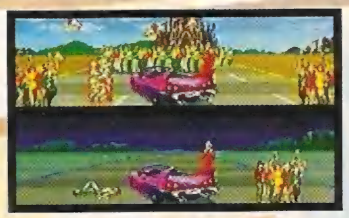
3.5

SEGA
16 Mega - 31 Fases
2 Jogadores simultâneos
Corrida

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

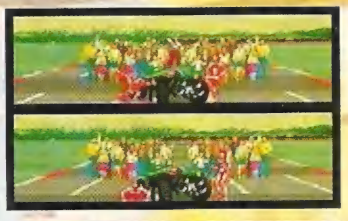
ROAD MONSTER

3 Marchas
Vel. Máxima: 424 Km/h



WILD CHASER

3 Marchas
Vel. Máxima: 421 Km/h



SPEED BUSTER

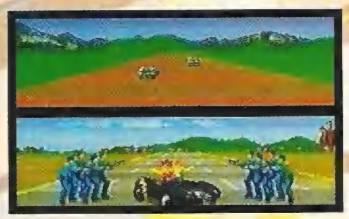
2 Marchas
Vel. Máxima: 470 Km/h

SMOOTH OPERATOR

2 Marchas
Vel. Máxima: 428 Km/h

BAD BOY

2 Marchas
Vel. Máxima: 431 Km/h

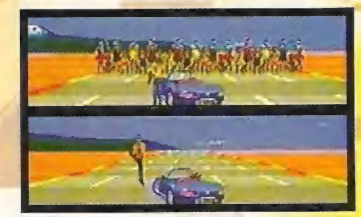


MAD POWER

6 Marchas
Vel. Máxima: 470 Km/h

EASY HANDLING

5 Marchas
Vel. Máxima: 431 Km/h



QUICK REACTOR

4 Marchas
Vel. Máxima: 425 Km/h

DICAS PARA O "SPECIAL MODE'

Esse modo é exclusivo do Mega Drive. São pequenos rachas entre você e o computador. Quem vencer a corrida fica com o carro do adversário. No início você pode optar entre qualquer um dos oito veículos. Comece disputando com os carros de baixa velocidade, deixando os mais difíceis por último. Dessa forma você terá mais chances de ganhar as últimas provas. Em caso de derrota você fica sem o carro, mas não é necessário ganhar dele novamente. Guarde seus carros preferidos para o desafio final.

Cuidado com Mad Power e Speed Buster. Apesar da alta velocidade, são difíceis de guiar. Comece com Easy ou Quick

Quick Reactor é uma boa pedida para Road Monster

Use o seu carro para segurar Smooth Operator nas retas

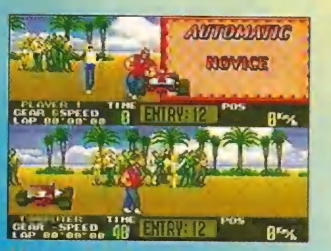
Smooth é o carro ideal para vencer as últimas provas

Surpresa, surge um corredor inesperado...

VIRTUA FORMULA

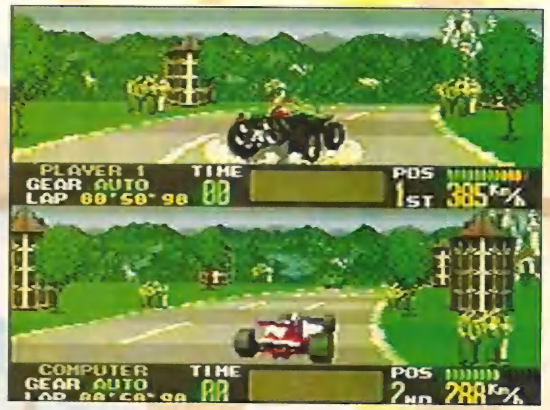
A Sega preparou uma pequena surpresa. Após terminar o modo Original, mantenha o console ligado. Deixe passar todos os créditos e aguarde a apresentação. BINGO, o Virtua Formula está disponível para você no modo arcade. Terminar é coisa para grandes pilotos.

A glória da vitória... *...e a diversão da derrota*



Um ou dois jogadores podem usufruir da máquina

Não há barbeiro que consiga perder com esse carro



...vencer o Virtua Formula não é uma tarefa fácil. Por incrível que pareça, o melhor carro contra a fera é o Wild Chaser. Apesar de sua baixa velocidade, ele rende muito bem nas curvas

É isso aí, ninguém pode com você. Curta o final e não desligue o console, pois o jogo está apenas começando (ver box ao lado)

OutRunners

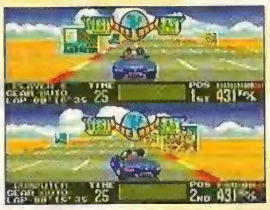
DETONADO

(3) Pista larga, mas com curvas fechadas à esquerda

(6) Caminho livre. Hora de pisar fundo

(10) Falta de faixas e de sinalização

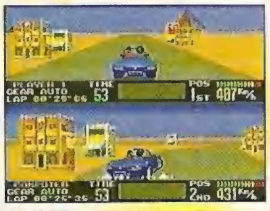
(13) Típico cenário do interior brasileiro



(1) A primeira etapa é fácil. Defina o seu trajeto

(4) Cuidado com os estreitamentos de pista

(7) Não se deixe confundir pelos letreiros



(11) Pista bem estreita e com muitos obstáculos

(14) Fácil, requer apenas mão firme no volante

(2) Bondinhos e curvas fechadas

(5) Atenção: ciclistas descuidados no caminho

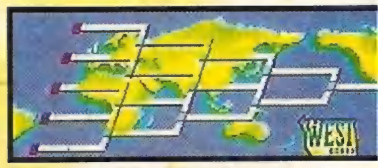
(8) Nada de ficar admirando o cenário

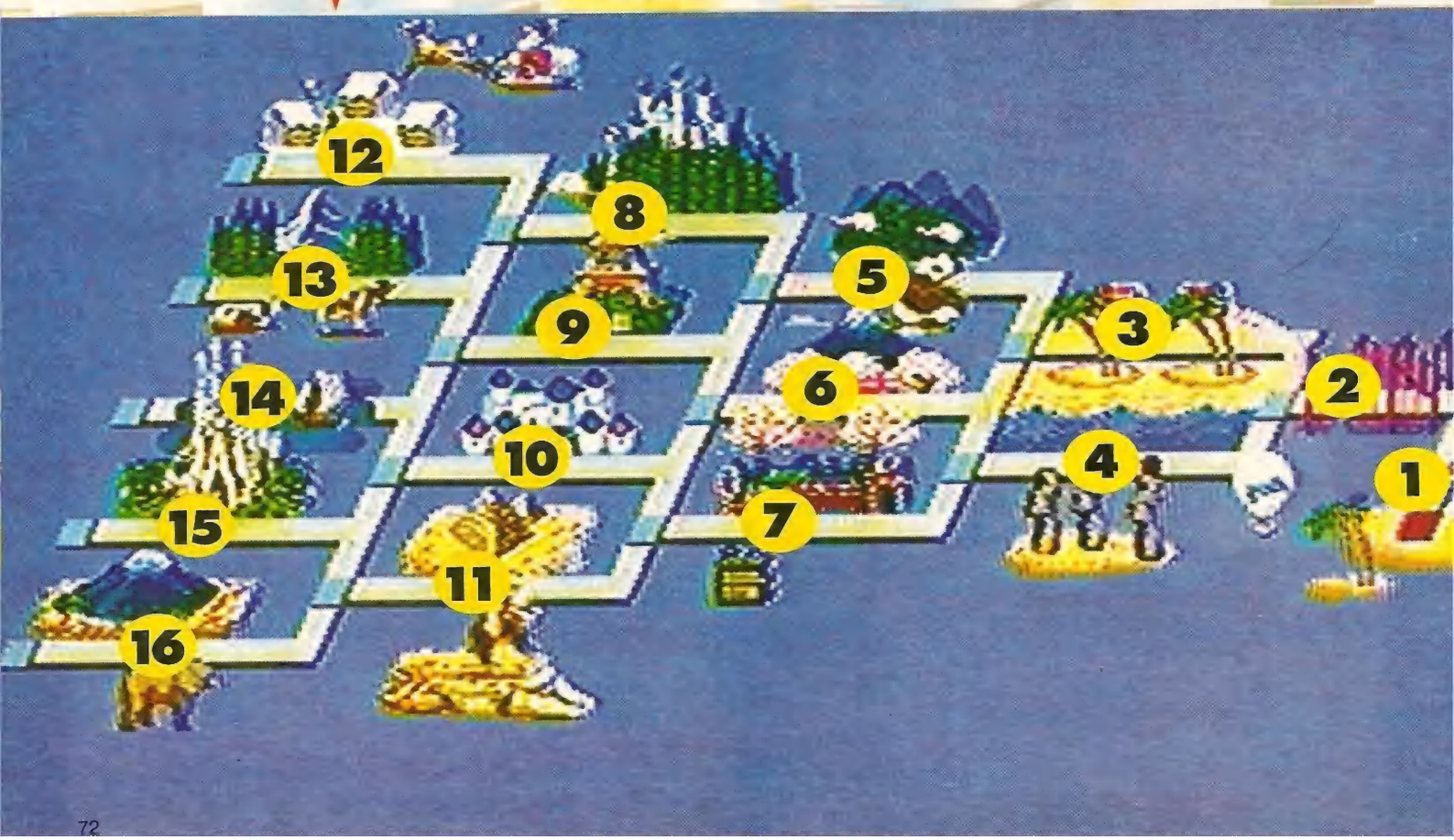
(12) Vê se não vai atropelar o Papai Noel

(15) Tráfego pesado de caminhões e carros

CIRCUITO OESTE

(9) Devagar nas curvas mais fechadas





(16) Elefantes bloqueando o caminho

(19) Aqui a vida animal não oferece perigo

(23) Mais caminhões na pista. Tenha cautela

(26) Idem ao trecho 11 do circuito oeste

(29) Idem ao trecho 6 oeste

(17) Para complicar: cowboys e precipícios

(20) A estrada de terra não assusta ninguém

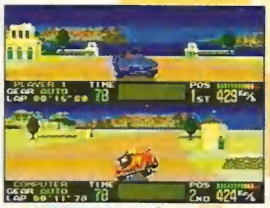
(24) Cuidado com as curvas fechadas

(27) Não se engane com a simplicidade do cenário

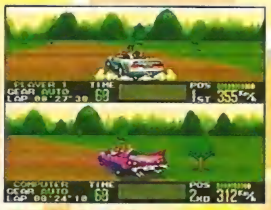
(30) Novo bairro chinês. Atenção aos bondes

(18) Não há tempo para apreciar as cataratas

(21) Idem ao trecho 14 do circuito oeste



(25) Aqui, muitos aclives e declives

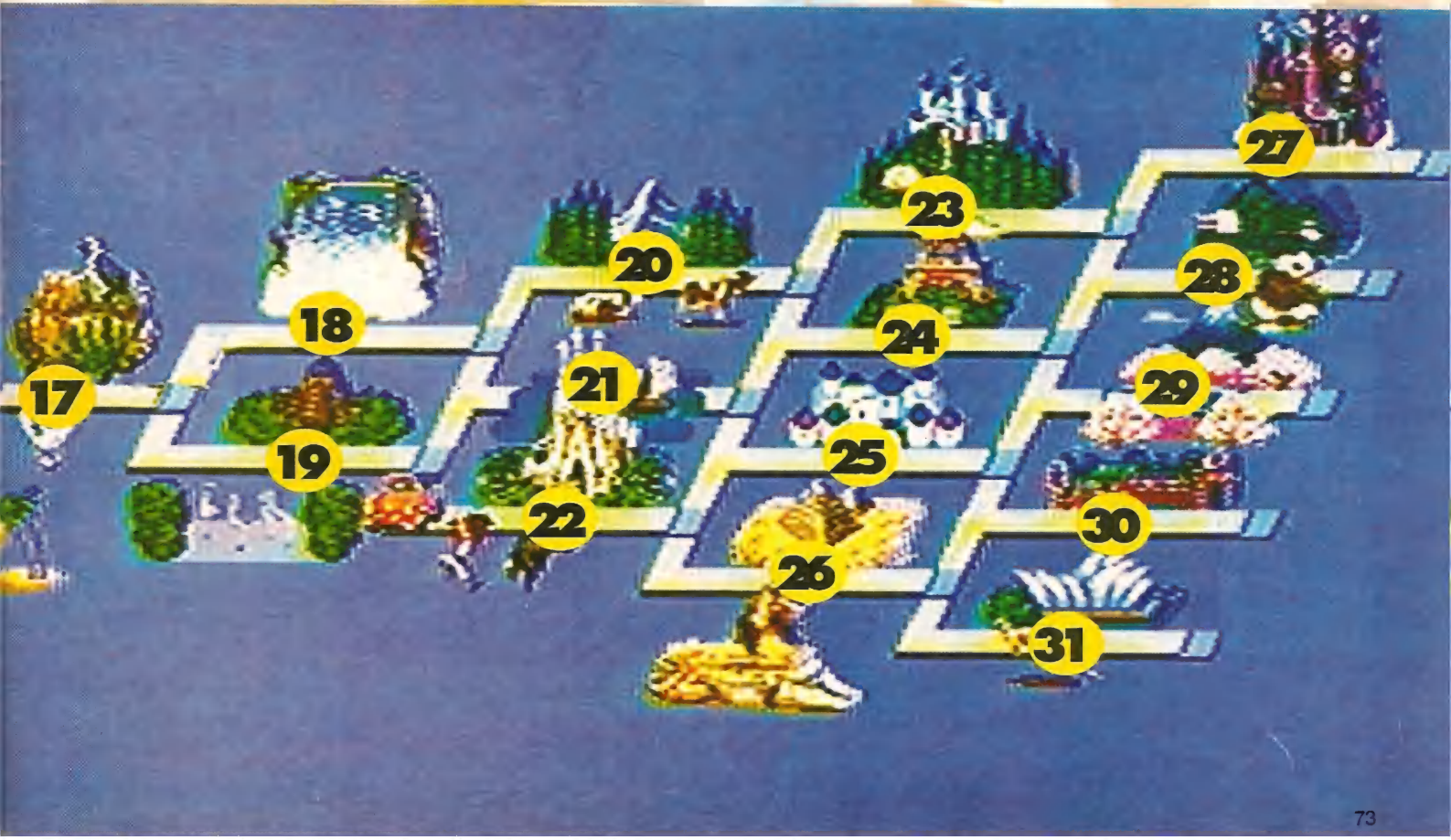


(28) Mais ciclistas que não têm amor à vida

(31) Trecho de alta velocidade

(22) Outro trecho de alta velocidade

CIRCUITO LESTE



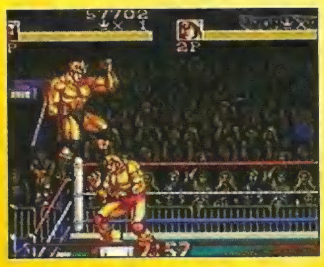
SNES

Muscle Bomber

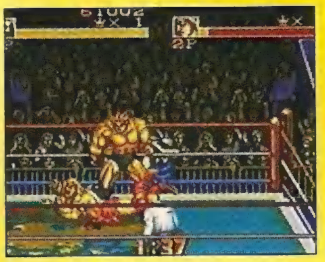
DETONADO

Apesar dos milhares de jogos de luta existentes, poucos títulos de luta livre foram lançados. A Capcom traz esse Muscle Bomber (Saturday Night Slam Masters nos States) e renova o estilo incorporando elementos e jogabilidade de Street Fighter. Cada um dos lutadores possui dois golpes especiais, que são acionados de maneira tradicional, ou quase. A melhor parte consiste na luta de duplas com quatro jogadores tirando um quebra-pau simultaneamente. Trata-se de um verdadeiro festival de pancadaria nos ringues e, às vezes, até mesmo fora dele, com direito a cadeiradas e outras baixarias desse gênero. No arcade, o show é com o Muscle Bomber Duo, uma versão voltada para lutas em dupla com novos golpes e coisas do tipo. A *SuperGP* traz para vocie estratégias de luta com Salazof e Lucky Colt para detonar definitivamente com qualquer tipo de oponente.

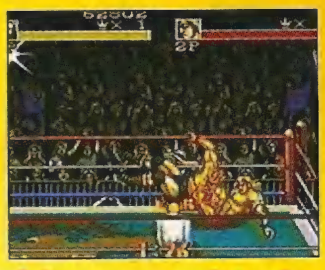
COMANDOS GERAIS



Suba nos cantos e aperte o botão de ataque para maiores danos

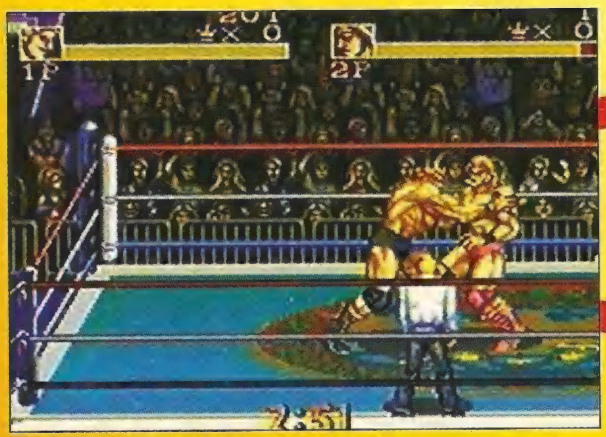


Mesmo se o inimigo estiver caído pode-se acertá-lo

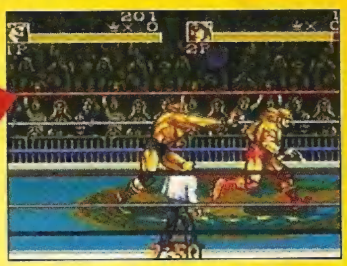


Salte e ataque, assim você mergulha com o cotovelo

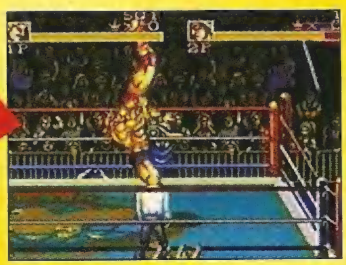
Acerte o inimigo (fora do ringue) com salto e ataque



Ao colocar frente + ataque (perto do oponente) você agarra o inimigo. A partir desse momento vários movimentos são possíveis



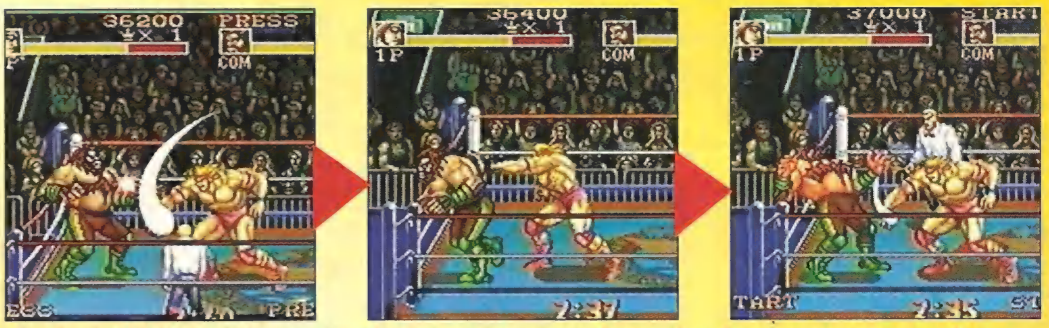
Lado + ataque: joga o inimigo para as cordas. Corra também e detone com um golpe devastador



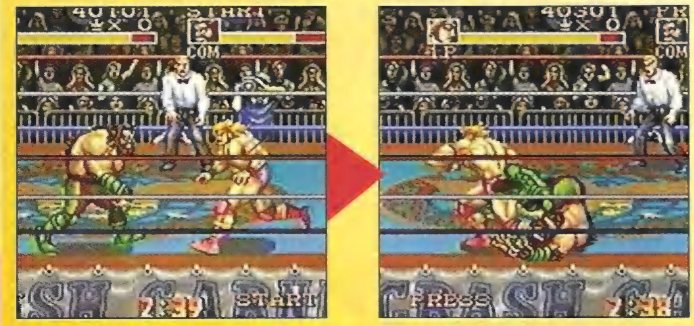
Já cima, baixo ou neutro + ataque gera arremessos diversos. Se agarrar por trás obtém-se mais variações

TÁTICAS BOMBAS PARA EXPLODIR COM O ADVERSÁRIO

Aqui vão algumas táticas para vencer o computador ou até mesmo detonar seus rivais em carne e osso do joystick. Aproveite, bambino!



Apelação VS CPU e VS man: derrube o oponente perto das cordas. Jogue-o contra as cordas. Aperte rapidinho botão de ataque para o soco múltiplo. Vale para Salazov, Colt, Gomez e Sheep



Tática VS CPU: fora da linha do inimigo, corra para as cordas. Na volta detone com um ataque para acerte no final do golpe

VS CPU: arrase com o oponente com armas

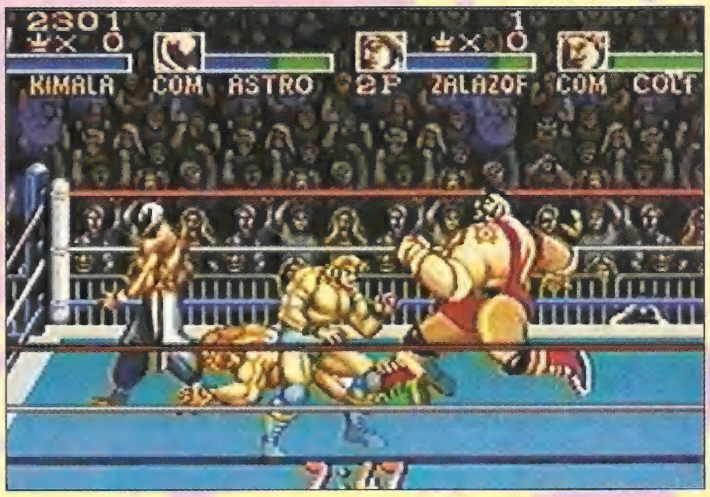
VS CPU: daqui acerte o babaca dentro do ringue

GAME OVER

Para ver o final é necessário detonar duas vezes o jogo. Na primeira, se conquista o título e na segunda deve-se defender o cinturão de campeão conquistado. Mas há mais surpresas. O super-campeão do Muscle Bomber, Victor Ortega (veja na próxima página) pode desafiá-lo a qualquer momento

BATTLE ROYAL COM O MULTITAP

A melhor parte de Muscle Bomber é disputar uma partida no modo Battle Royal. Até quatro lutadores podem entrar no ringue e promover um verdadeiro festival de pancadaria. Uma pena ainda não ter surgido uma dica para usar personagens iguais.



MUSCLE BOMBER
SNES

4.0

CAPCOM	
24 Mega - 10 Fases	
2 Jogadores	
Luta - Continue	
GRÁFICO	4
SOM	4
DIFICULDADE	4
FUN FACTOR	4

1 2 3 4 5

Até 4 pessoas podem entrar no ringue, divididas em 2 grupos

Kimala e Astro são exclusivos no modo Battle Royal, pelo menos por enquanto

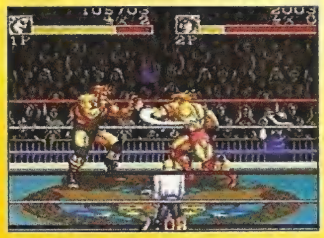
Muscle Bomber DETONADO

VICTOR ORTEGA: O SUPERCAMPEÃO AGUARDA POR UM ADVERSÁRIO

Victor Ortega foi o primeiro campeão da CWA (Capcom Wrestling Association). Apelidado de Master of Muscle Bomber, atualmente anda meio desaparecido. É tido como o cabeça da Associação. Os rumores falam que ele está por trás da promoção do atual torneio, o Crash Carnival. Dizem que sua ausência dos ringues se deve à inexistência de adversários à altura. Será que ele aparece para quem terminar no nível 8? Afinal ele está louco para enfrentar um verdadeiro campeão.

ALEXEI SALAZOV

Esse compadre do Boris Yeltsin é um luitador bem ao estilo da velha escola soviética. Recebeu um treinamento sobre-humano. É jovem, frio e calculista.

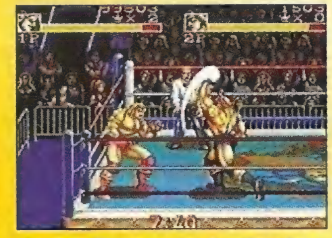


Sonic Fist: aperte botão de ataque repetidamente

Sunset Splash: agarre e ↑↗→ + ataque

LUCKY COLT

Esse nativo da Flórida realizou o sonho americano. Seu estilo de luta livre é tão agressivo quanto um cavalo selvagem. Ganhou experiência em lutas de rua.

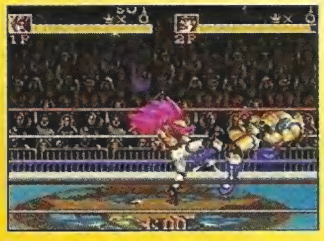


Sonic Fist: aperte botão de ataque repetidamente

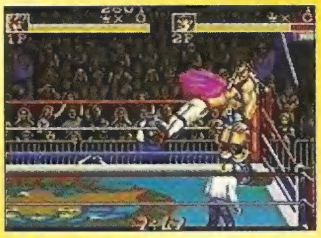
Sunset Splash: agarre e ↑↗→ + ataque

MISTERIOUS BUDO

Esse lutador incorpora a seu estilo o karatê e o koppô. Criou um estilo único mesclar sua técnica ao estilo de luta americano. Hoje possui muitos fãs na CWA.



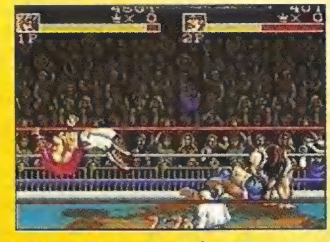
Senpukyaku: aperte ataque + salto



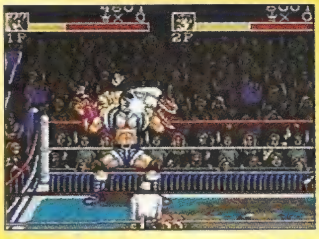
Blood Saber: agarre e dê 360° + ataque + salto

TITAN THE GREAT

Ele compensa sua pequena experiência no ringue com seu tamanho de mais de 2 metros e força descomunal. Seu estilo é destruidor.



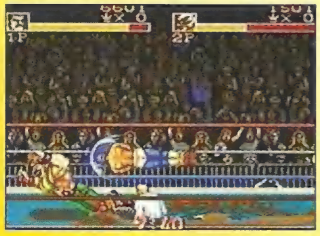
Circle Wave: ←↙↓↘→ + ataque



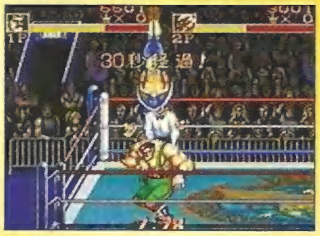
Titan Breaker: agarre e ↙↓↑ + ataque

EL STINGER

Apesar da pequena estatura para o gênero luta livre, tem grande agilidade. Seus massacres aéreos demonstram que tamanho não é documento.



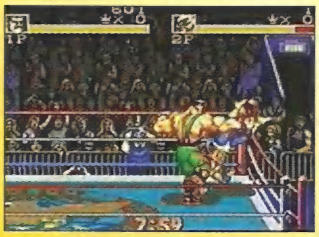
Screw Diving: digite ↓↘→ + ataque



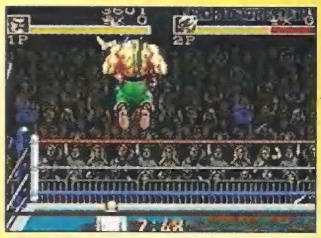
Atomic Diver: agarre e digite →↓↘ + ataque

MIKE "MACHO" HAGGAR

Ex street fighter e prefeito de Metro City. Apesar de pouco habilidoso possui grande resistência e seus golpes parecem não ter enfraquecido com a idade.



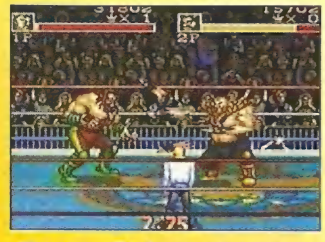
Double Lariat: pressione ataque + salto



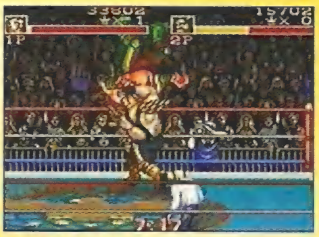
Screw Pile Driver: agarre e dê 360° + ataque + salto

SHEEP THE ROYAL

Confia plenamente na sua força e se dirige aos adversários com o corpo e a alma. Quando novato, não poupava lutadores já vencidos e recebeu o apelido de ovelha louca.



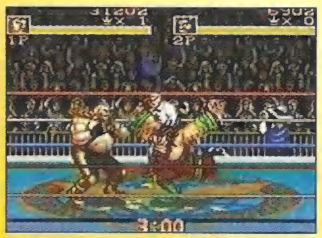
Shotgun Stab: aperte ataque repetidamente



Tornade Slam: agarre e pressione ↑→↑ + ataque

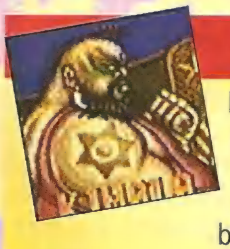
"MISSING IQ" GOMEZ

Foi encontrado na República Dominicana entre macacos. Geralmente é um sujeito calmo, mas quando entra no ringue liberta seu lado selvagem.



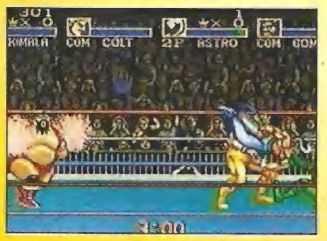
Jungle Panic: rapidamente, aperte botão de ataque

Hurricane Stomper: agarre e ↓↑ + ataque

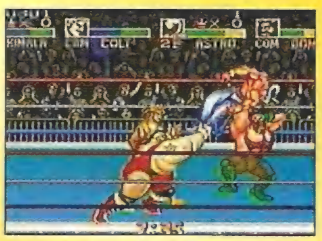


KIMALA

Esse cara é sádico, sente enorme prazer em detonar completamente seus adversários. Especialista em armas, acabou atraindo fãs bastante particulares.



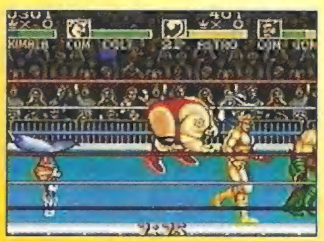
Poison Breath: ←↙↓↘→ + ataque



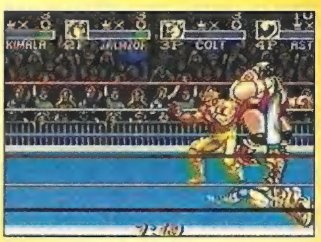
Giant Swing: agarre e digite ↑↔ + ataque

ASTRO

É o mandachuva da BWA, a associação clandestina de luta livre. Sabe-se muito pouco sobre ele, mas uma coisa é certa: o sujeito é poderoso.

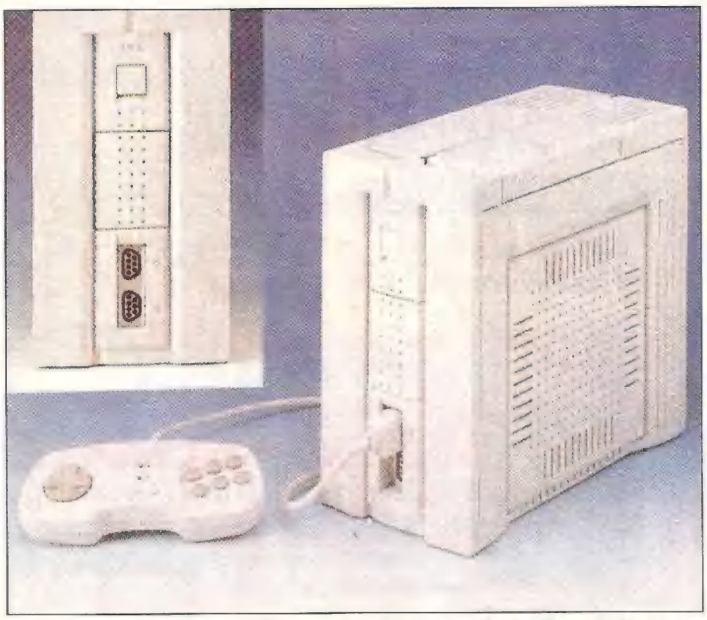


Death Spiral: ↓↑ + ataque + salto



Pyramid Crash: agarre e ↓↑ + ataque

FX - NEC: COMPUTADOR OU VIDEOGAME?



O super console FX traz linhas que inspiram tecnologia. O ponto forte do aparelho são as animações digitais

Mais console novo na área. A NEC Home Electronics divulgou as fotos do seu novo aparelho. O design do FX faz lembrar alguns computadores, bem diferente dos consoles tradicionais. O CD-ROM está instalado na parte superior do aparelho. Na parte frontal, localizam-se o botão ON/OFF e as portas para joysticks. O joystick é tradicional, com seis botões. O FX ainda possui funções de multimídia, como a possibilidade de instalar Modems e receber/mandar informações por Fax. Publicamos também quatro jogos a serem lançados para o novo videogame. Todos utilizam o que o FX tem de melhor, a animação de digital de alta velocidade (30 frames por segundo). Tudo isso é possível graças à capacidade do FX, que consegue descompressar imagens em JPEG em 1/30 de segundos. A CPU do FX é composta por uma RISC (Reduced Instruction Set Computing) de 32 Bits de fabricação própria (V810), possui 16.777.216 cores e pode ser conectado a um PC (de fabricação e padrão NEC, não é aquele da IBM) e ao novo PC Engine Duo RX. Seu CD-Drive é capaz de rodar CDs normais (de áudio), CD-G, CD-EG e Photo CD. Com uma expansão pode até rodar CDVs. O preço ainda não foi definido mas supõe-se que vá ficar no nível do Saturn, uns US$400 a US$500. Comprar um FX, um Saturn ou ... Santa dúvida, Batman! É melhor começar a ir juntando grana.

Battle Heat: jogo de luta com telas em full animation

FX Fighter: traz imagens digitalizadas de polígonos

Street Fight: fighting game com telas digitalizadas

Team Innocent: adventure ficção científica com telas em 3D

JOGOS PARA SATURN E MARS

A Sega informou dos seus lançamentos para o console Saturn e o booster (espécie de "envenenador do Mega) Super 32X (Mars). Entre os jogos de Saturn estão: **Blue Seed**, RPG. **Clockwork Knight**, jogo de ação com polígonos. **Greatest Nine**, baseball. **Gale Racer**, versão melhorada do **Rad Mobile**. **The Pinball**, pinball realista. **Shinobi EX**, famoso jogo da Sega. **Sim City 2000**, popular jogo para computadores. **Mansion of Hidden Souls - The True Story -**, se o outro era bom, imagine esse. **Dydalos**, shooting em 3D. **Chinese Detective**, adventure original. **Daytona USA**, formidável jogo de stock car. **Virtua Fighter**, veja em pré-estréia. **Pantzer Dragoon**, shooting com dragões. **Victory Goal**, futebol com polígonos. **Pebble Beach**, famoso jogo de golfe. **RAMPO**, adventure.

Clockwork Knight: nome oficial

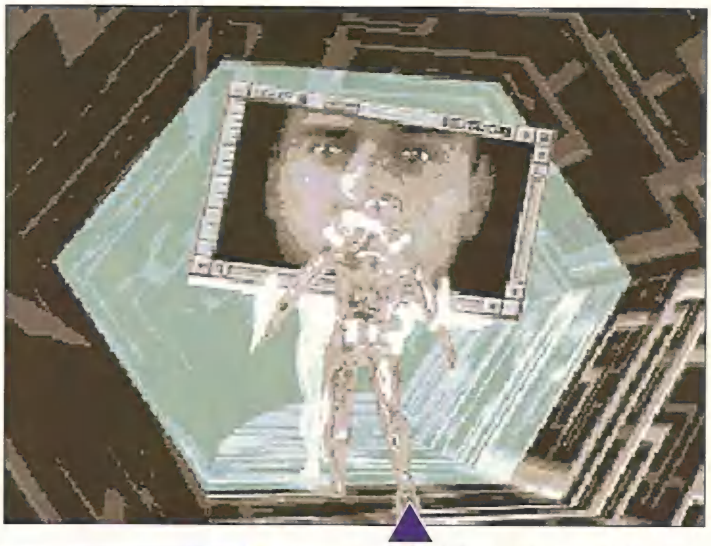
Agora é Pantzer Dragoon

LANÇAMENTOS PARA MARS:

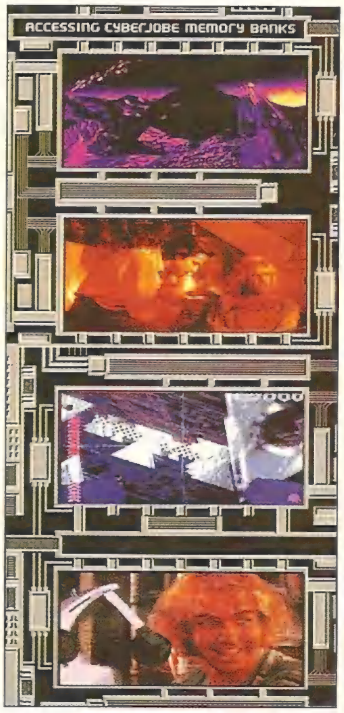
Star Wars, direto do arcade. **The Ultimate Fighting**, jogo de luta com lutadores enormes. **Super After Burner**, dispensa apresentações. **Super Motocross**, corrida radical. **Virtua Racing Deluxe**, versão melhorada da versão Mega. **Bullet Fighters**, muitos tiros com polígonos. **Metal Head**, ação com robôs em gráficos poligonais. Ufa!

LAWNMOWER MAN

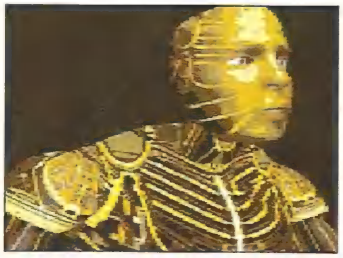
Este jogo constitui uma espécie de continuação do filme Passageiro do Futuro. No final do filme, o vilão Cyberjobe consegue escapar através da rede mundial de computadores. Sedento de vingança, ele prepara uma terrível desforra contra Dr. Angelo. Lançando mão de novos poderes, ele rapta Carla e Peter e os leva para o reino da realidade virtual. Você assume o papel de Dr. Angelo e deve colocar um ponto final nessa ameaça à humanidade. Para derrotá-lo, no entanto, você será obrigado a ingressar no reino dominado por Jobe, o universo da realidade virtual, repleto de armadilhas. Ao todo são 12 fases, recheadas com uma trilha sonora que deixou o Lord babando como um cachorro louco. Além disso, há 22 minutos de animação que foram retirados do próprio filme. Na maior parte do jogo, a ação consiste em obedecer aos comandos do narrador. Em determinadas fases será preciso colocar o velho cérebro para funcionar e resolver alguns quebra-cabeças. Uma excelente pedida para todos aqueles que estão à procura de diversão rápida e sem complicação.

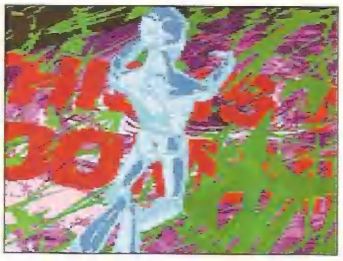


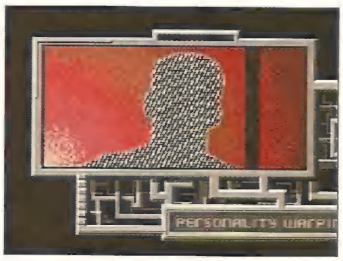
Cyberjobe preparou muitas armadilhas para você. São 10 diferentes estilos de jogo, que requerem raciocínio e habilidade



No final de cada fase. Dr Angelo recupera um pouco de sua memória. Ao todo são 22 minutos de animação tirados do próprio filme



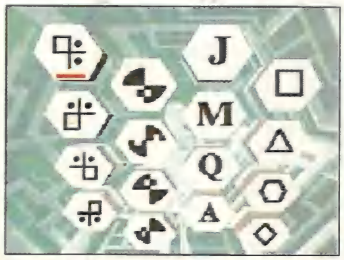




Cyberjobe trouxe para o mundo da realidade virtual, vários conhecidos seus

Corra pela plataforma, evitando os inúmeros obstáculos. Use "cima" para saltar "baixo" para escorregar. O segredo está na precisão

Voe observando as indicações no topo da tela.
DICA: atenção, baixo faz você subir, cima descer.



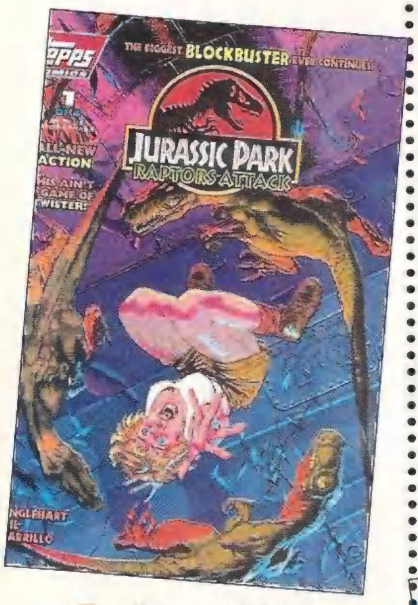
Algumas portas estão "seladas". Para abri-las você deve resolver a charada apresentada. São três tentativas para cada porta

FICHA TÉCNICA

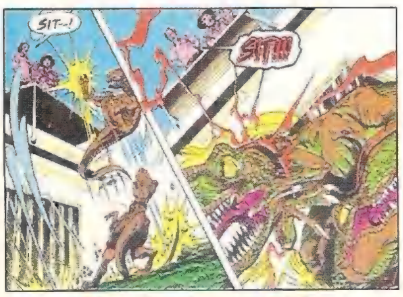
- *MINIMO:* 386, 2 Mega RAM, 150 K CD-ROM, SoundBlaster
- *IDEAL:* 486, 4 Mega RAM, 300k CD-ROM, 20 Mega no Hard Disk
- *PRÓ:* Som de primeira qualidade
- *CONTRA:* Ação limitada

SUPER GP EXPRESS

MANIA DE DINOSSAURO



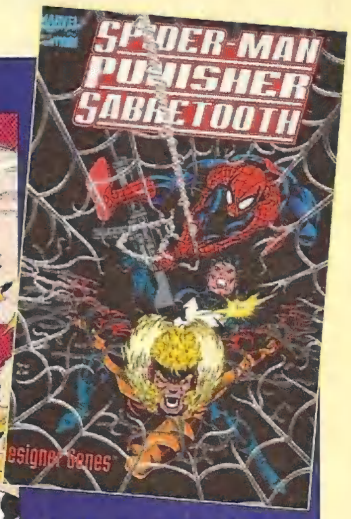
A editora canadense Topps Comics, a mesma de Mars Attacks, Satan's Six e Star Wars comprou os direitos da obra de Michael Crichton e está lançando em grande estilo o número 1 de Jurassic Park em quadrinhos. Inspirado no filme campeão de bilheteria de Steven Spielberg, a HQ Jurassic Park dá continuidade à aventura com traços no estilo de Bob Kane. Com uma aceitação assombrosa nos EUA, o gibi promete seguir o mesmo sucesso do cinema.



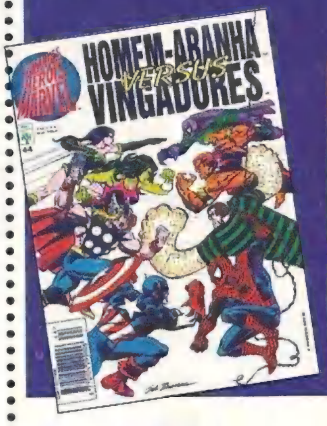
Dinos invadem quadrinhos

OS HERÓIS MARVEL VÊM PARA AS FÉRIAS

A Abril Jovem continua investindo nos quadrinhos e está preparando um pacotão de lançamentos para as férias dos leitores vidrados no Universo Marvel. O número 44 da série Grande Heróis Marvel (que chega às bancas trimestralmente) promove um verdadeiro quebra-quebra entre heróis no conflito Homem-Aranha Versus Vingadores. Outra que vem arrasando é Spiderman Punisher e Sabretooth, que sairá em formato grande, capa-dura e papel couchê, obrigatória para colecionadores. Para completar a sessão, chegará Noites de Gotham, que rompe o clichê habitual das histórias de heróis narrando o cotidiano dos habitantes na violenta Gotham City. O Cavaleiro das Trevas também está presente, como não poderia deixar de ser.



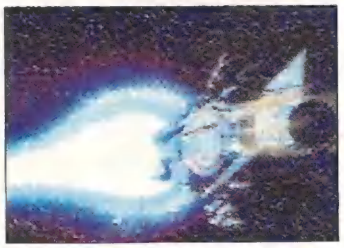
O Homem-Aranha é o protagonista desse super-lançamento. Esta é a capa do original inglês que a Abril Jovem trará ao Brasil



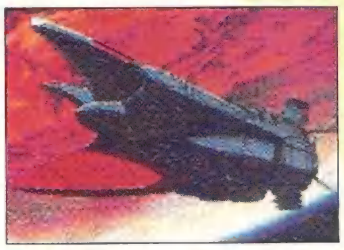
Os grandes heróis Marvel chegam às bancas a cada três meses

PATRULHA ESTELAR VOLTA A ATACAR

O Japão adotou mesmo a onda do revival. Séries antigas estão ganhando visual novo. É o caso de Patrulha Estelar, que foi exibido há anos na TV, inclusive a brasileira. O autor da obra original, Reiji Matsumoto, foi um dos pioneiros quando o assunto eram naves espaciais. Afinal de contas, o artista tem experiência em guerras (foi piloto de caças Zero na Força Aérea Japonesa) e transmite isso muito bem no desenho. Agora os novos mechanic designers (criadores de máquinas), character designers (criador de personagens) e animadores. A história de **Yamato - Next Generation** - se passa a 300 anos após o último episódio. Nada mal para comemorar 20 anos de sucesso!



Armas de ondas tipo shutter



O design ficou mais moderno

Um dos mais conceituados roteiristas de Hollywood fará sua estréia como diretor. Seu nome é Steven E. de Souza e tem em seu currículo o roteiro de filmes como Duro de Matar, Duro de Matar 2, Comando para Matar, O Sobrevivente, Um Tira Da Pesada 3. Seu novo projeto, na direção: Street Fighter Movie. A entrevista feita por ***Gamepro***:

Gamepro: Como você vê o lançamento de **Street Fighter** em cinema, onde outros filmes baseados em videogame falharam?

Souza: *Em **Super Mario**, os diretores quiseram fazer uma transcrição literal do jogo para o filme. No jogo, Mario sai pulando nas cabeças de seus inimigos, então eles pensaram: como passar isso para o filme? Com botas especiais? Não, nós queríamos mais do que isso. Por isso procurei reestruturar o roteiro numa linha mais "filmável".*

"Haverá surpresa quando Sagat tirar a camiseta"

"O filme será mais violento que Indiana Jones"

"Alugamos todo o exército da Tailândia para as cenas de batalha"

GP: Street Fighter é caro para um filme de luta?

Souza: ***SF*** *mistura Star Wars, de James Bond..., não é Kung Fu ou Caratê. Eu já assisti uns 250 mil filmes como esses. Não queria um filme assim. O orçamento é de US$ 34.4 milhões.*

GP: Conte um pouco sobre a história.

Souza: *A ação se passa em Shadowloo onde há uma guerra civil como a da Bósnia. M. Bison é um magnata do país e tenta controlá-lo, por meio da Shadowloo Tong, a máfia local. Após uma promoção, o coronel Guile é escalado pelas Nações Unidas para acabar com a influência de Bison. Cammy e T. Hawk fazem parte da ajuda militar. Chun Li é repórter e Honda o seu câmera. Sagat é um sofisticado gangster. Vega é o guarda-costas de Sagat. Todos os 16 personagens vão ter alguma participação.*

GP: E as locações?

Souza: *Estamos filmando em locações no Norte da Austrália e em Bangkok, Tailândia.*

GP: As cenas devem estar recheadas de ação...

Souza: *Estamos fazendo grandes cenas de batalha - só para se ter uma idéia, alugamos todo o exército da Tailândia. No fim do filme haverá a batalha no templo escondido de Bison, nas selvas da Tailândia.* Vai ser tudo muito explosivo.

GP: Existe alguma transcrição direta do jogo para o filme?

Souza: *Muitas. Haverá surpresa geral quando Sagat tirar a camiseta.*

GP: E quanto aos atores, alguma estrela?

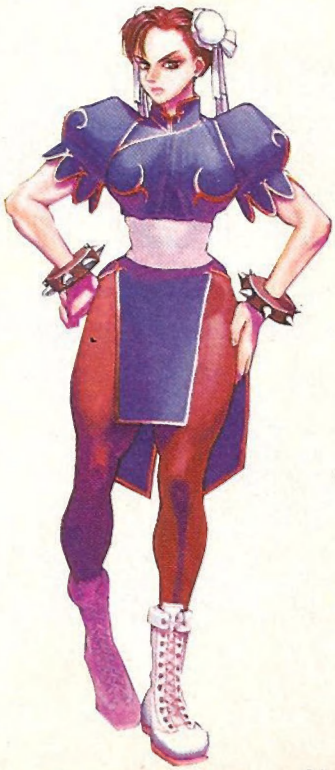
Souza: *Tudo indica que Van Damme e outros farão parte de uma futura versão.*

GP: E no que diz respeito à violência?

Souza: *Digamos que é mais violento que Indiana Jones, mas nada acontecerá gratuitamente*

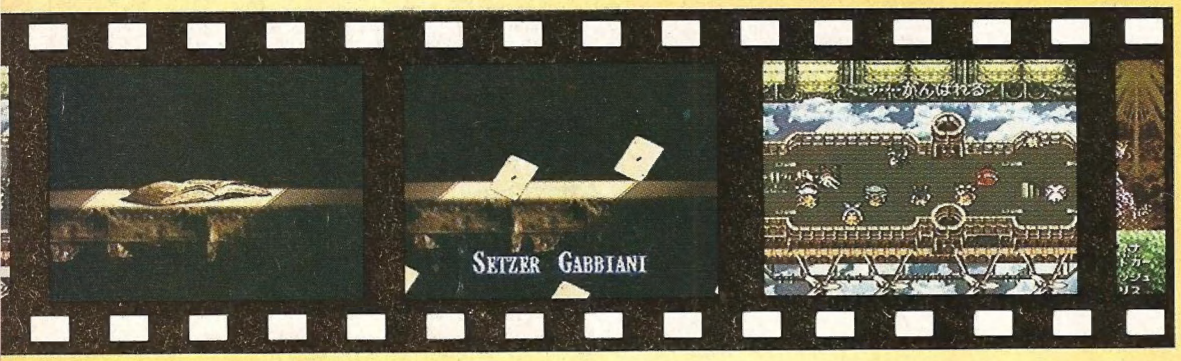
GP: Quer dizer que não teremos Fatalidades?

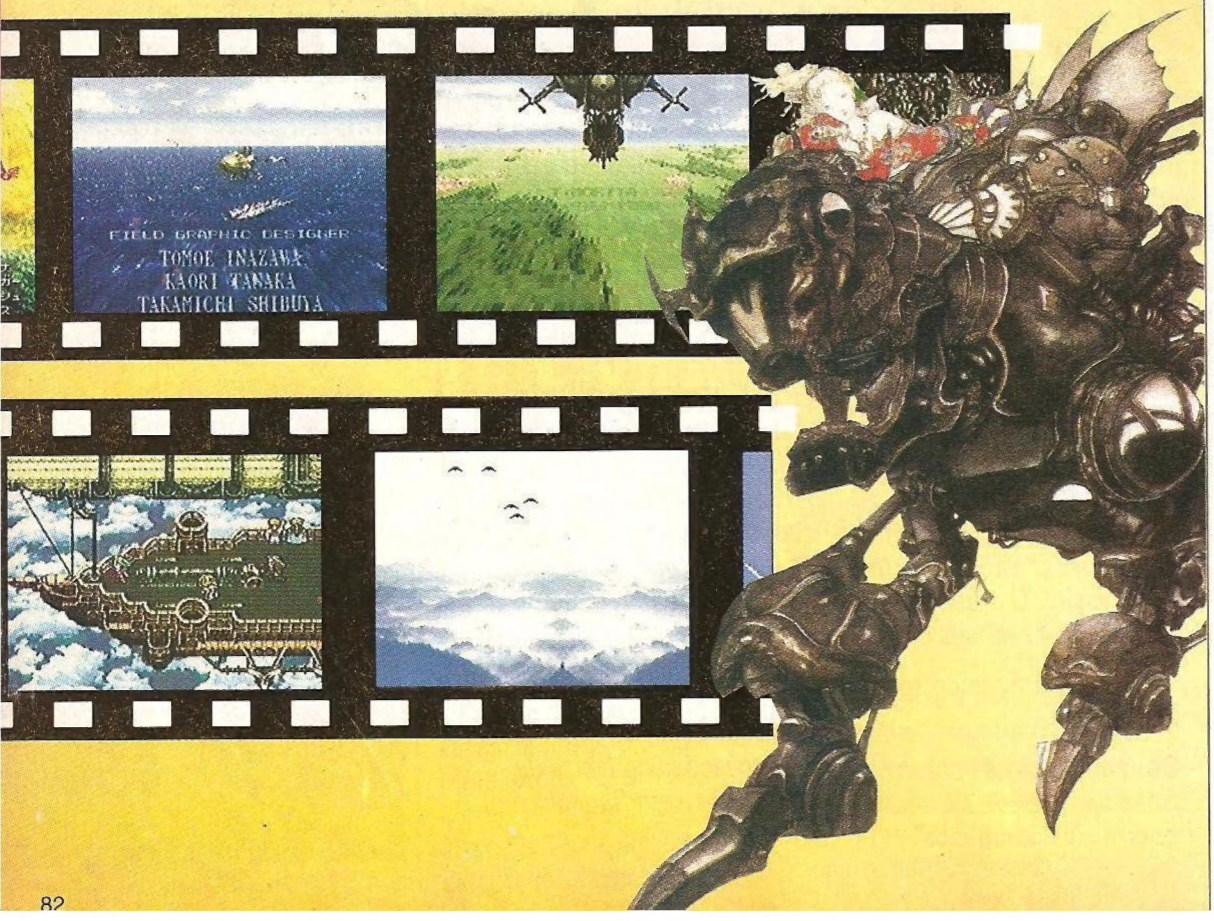
Souza: *Eu não disse isso.*



FINAL STAGE

Final Fantasy VI é um dos mais sérios candidatos ao título de jogo do ano. Os gráficos e sons são simplesmente sensacionais. E o final de um jogo desse naipe não poderia ser de outra maneira: um dos melhores "the end" jamais vistos em toda a história do SNes. Um capricho só, do começo até o fim. E e o melhor é que essa maravilha está para chegar até o fim do ano nos States (onde terá o nome de **Final Fantasy III**). Assim seja!





NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 1 - Nº 4 - JULHO DE 1994

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Editor Assistente: Marcelo Morales
Chefe de Arte: Marco A. Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Supervisor de Produção: Walmir Dionízio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo Di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores (textos): *Marcelo Camera*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cíngano (mapas), Cássio Bloisi Oliveira, Spencer Stachi*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Ione Fabiano, Hiroko Sassaki, Ana Paula P. Serra, Edgar Morelli

PUBLICIDADE
Gerente: Lucia M. Roscio
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contato: Fabiana F. do Amaral Kerr
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência**: Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones**: **Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distruibuida com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de ***Videojuegos*** na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

SAI DESSA DE GAME OVER!

Não é você que é prego! É o seu console que já era!
Por isso, garanta logo seu MICRO GENIUS.
O videogame de última geração que tem um preço que não deixa seu pai com cara de quem saiu da jogada.
Afinal, você não vai querer ser chamado de grosso pelo resto da vida!

Micro Genius

小天才 ®

DISTRIBUIDORES:

SKYLINE - Galeria Lai Lai Center - Térreo - Loja 011
REPORTEC - Shopping Internacional - 1º - Loja 07 e 08
PLAY GAME - Galeria Lai Lai Center - 2º Piso - Loja 209
CIUDAD DEL ESTE - PARAGUAY

MICRO GENIUS ORIGINAIS
IQ-1000 - Controle remoto sem fio de US$ 70 por **US$ 48**
IQ-701 - de US$ 50 por **US$ 38**
IQ-501 - de US$ 50 por **US$ 38**
GOOD BOY - Computer Game - de US$ 50 por **US$ 33**

JOYSTICK PARA MICRO-GENIUS
Joystick Controle Remoto TIJ-307 - de US$ 20 por **US$ 7**
Joystick Hiper TJK-305 - de US$ 12 por **US$ 7**

JOYSTICK PARA MEGA DRIVE
Joystick Controle Remoto TIJ-308K - de US$ 20 por **US$ 11**
Protetor para aparelho MEGA DRIVE - de US$ 7 por **US$ 3**
Pistola TLG-403 - de US$ 14 por **US$ 8**

TPC-1

Para Dynavision 2 e 3

TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**

TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**

TPC-4

Para Master System e Atari**

TPC-5

Para SNES e Superfamicom**

TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

* *Marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.*

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

SUPER LANÇAMENTO:

TPC SUPER FIGHTER para Mega Drive I, II e III*

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5, 6 e o novo SUPERFIGHTER tem recursos radicais, design anatômico e Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

- **TPC-1** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
- **TPC-2** turbo automático separado para botões A, B e C e Slow-Motion;
- **TPC-3** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
- **TPC-4** botões A, B, e A+B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.;
- **TPC-5** botões A, B, X, Y, R e L com turbo total para todos os botões;
- **TPC-6** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, e A + B e Slow-Motion;
- **TPC SUPERFIGHTER** botões A, B, C, X, Y, Z e MODE, turbo total para todos os botões e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM
A Dynacom é fera.